

# AMSTRAD <sup>8F</sup>

M A G A Z I N E

**AVANT-PREMIÈRE :**

## le nouveau PCW 9512 lancé en Europe cet automne

N°26 SEPTEMBRE 1987 20F



Les traitements de textes

M 1157 - 26 - 20,00 F



3791157020009 00260

**DOSSIER :**  
les joysticks pour jouer

BELGIQUE : 145 FB - SUISSE : 6,50 FS - CANADA : 6,25 \$C

# Les Top NASA



## GENERAL TOP 20

**EXCLUSIF 1 NASA,**  
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

**KONAMI GREATEST HITS,**  
HIT SQUAD,  
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

**OCEAN ALL STAR HITS,** OCEAN,  
AMSTRAD CPC

**TSAM 3,** OCEAN  
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

**ENDURO RACER,** ACTIVISION  
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

**STAR RAIDERS II,** ACTIVISION  
AMSTRAD

**PC HITS,** OCEAN  
PC ET COMPATIBLES

**ARKANOID,** IMAGINE  
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

**AMSTRAD GOLD HITS N° 2,**  
US GOLD, AMSTRAD CPC

**BARBARIAN,**  
PALACE SOFTWARE  
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

**ACE OF ACES,** US GOLD  
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

**MACADAM BUMPER,** ERE  
INFORMATIQUE, PC ET COMPATIBLES

**CANADAIR,** FIL  
AMSTRAD CPC

**PROHIBITION,** INFOGRAMES  
AMSTRAD CPC, ATARI ST, THOMSON

**F15 STRIKE EAGLE,**  
MICROPROSE, PC ET COMPATIBLES

**SILENT SERVICE,** MICROPROSE,  
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

**ARMY MOVES,** IMAGINE  
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

**SCALEXTRIC,** FIL  
AMSTRAD CPC

**METRO CROSS,** US GOLD,  
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

**PACK AMSTRAD N° 2,** FIL,  
AMSTRAD CPC

## THOMSON TOP 10

**EXCLUSIF 1, NASA**  
**AVENGER,** FIL

**MISSIONS EN RAFALE,** FIL  
**MEURTRES EN SERIE,**  
COBRA SOFT

**PACK THOMSON N° 2,** FIL

**SILENT SERVICE,** MICROPROSE  
**AFFAIRE SYDNEY,**  
INFOGRAMES

**ARKANOID,** FIL

**YIE AR KUNG FU 2,** FIL

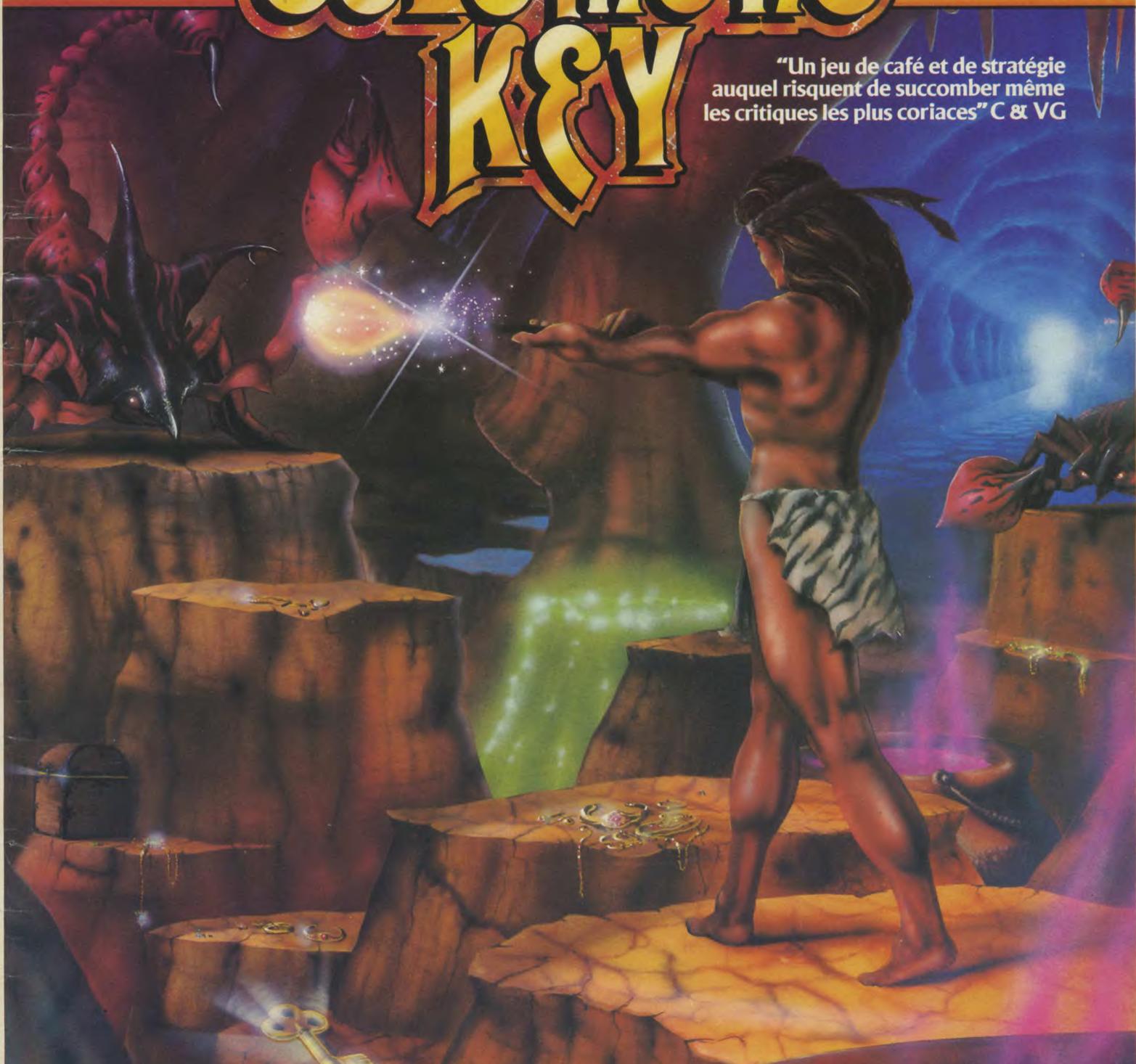
**BLUE STAR,** FREE GAME BLOT



TROUVEZ LA CLEF DU MYSTERE DE...

# SOLOMON'S KEY

"Un jeu de café et de stratégie auquel risquent de succomber même les critiques les plus coriaces" C & VG



Redécouvrez l'âge des mystères et des intrigues dans un endroit où le trésor légendaire du roi Solomon brillait de tous ses feux. Mais où dans ce réseau de salles mystérieuses se cache la clef suivante qui vous permettra de vous rapprocher de ces fabuleuses richesses. Où, parmi les colonnes de pierre et les périls cachés, se dissimulent les créatures mythiques capables de prolonger votre existence pour vous permettre d'atteindre votre ultime objectif.

CBM 64/128  
CASSETTE DISQUETTE  
SPECTRUM 48/128K



AMSTRAD  
CASSETTE DISQUETTE  
ATARI ST



ECRANS TIRES DE VERSION AMSTRAD.

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388



# IL ETAIT UNE



**V**otre avenir, c'est un monde de machines merveilleuses: machines à travailler, machines à voyager, à détecter de nouvelles ressources, à conquérir de nouveaux espaces.

Toutes pilotées par des ordinateurs, eux-mêmes commandés par... vous! L'avenir, ça se prépare sérieusement. Dès aujourd'hui. L'amstrad CPC 464 est fait pour ça.

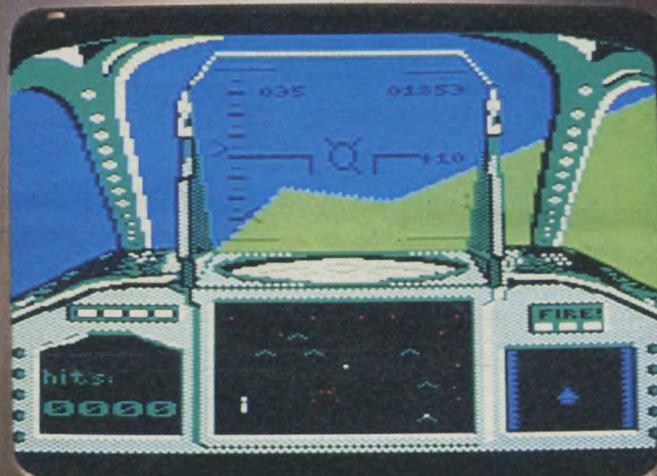
Pour vous faciliter l'apprentissage des connaissances essentielles: mathématiques, géographie, sciences, langues...

Pour vous apprendre à maîtriser l'outil de l'avenir, l'ordinateur, et à en faire un outil de création: dessin, musique... Choisir le CPC 464, c'est choisir le standard d'aujourd'hui: celui pour lequel on crée chaque jour le plus grand nombre de programmes éducatifs, scientifiques, professionnels et de jeux (jouer est aussi une façon d'apprendre).

Choisir le CPC 464 c'est encore choisir le meilleur rapport performances/prix du moment.

2990F avec son écran couleur: le futur est vraiment à la portée de tous.

# FOIS LE FUTUR



## CPC 464 Écran Couleur et Nouveau Clavier AZERTY 2990<sup>F</sup>



LE MORDANT INFORMATIQUE

Merci de m'envoyer une documentation sur le CPC 464

Nom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Tél. \_\_\_\_\_

Renvoyer ce coupon à : Amstrad France  
BP 12 - 92312 Sèvres Cedex  
Ligne consommateurs : 46.26.08.83

# 1er FESTIVAL



DE 10 H A 20 H - 30, QUAI D'AUSTERLITZ 75013 PARIS - METRO :

# DE LA MICRO

TOUT LE MONDE Y EST...  
TOUT LE MONDE Y VIENT!

Du vendredi matin au dimanche soir : le week-end le plus long, le plus vivant, le plus fou, de la micro-informatique grand public. Les machines, les logiciels, périphériques, les livres... et même les consoles de jeux (nouvelle génération!) Pour tout voir, tout comparer, choisir, et pourquoi pas, acheter. Avec, en prime, des animations d'enfer! Entre autres la finale des Jeux Micro-Olympiques...

Tout le monde expose, tout le monde s'éclate, tout le monde vient visiter le FESTIVAL de la MICRO.



DU 9 AU 11 OCTOBRE



FESTIVAL  
DE LA MICRO

ESPACE AUSTERLITZ

GARE D'AUSTERLITZ - PARKING · ENTREE SUR LE PORT AUTONOME



## News

Les doux travaux d'Hercules .....	10
Le PC 1640 fait couler beaucoup d'encre ..	15
En direct des clubs .....	16
Borland : des accords significatifs .....	18
Gérez vos cagnottes .....	26

## Softs

Hydrofool .....	22
Saboteur .....	28
Inertie .....	30
Cessna over Moscow .....	34
Robinson crusoé .....	35
Last mission/Invitation .....	36
Profanation/Greyfell .....	46
Ténèbres .....	52
Kinetik .....	53

## Amstrad Pro

News .....	56
Présentation du nouveau PCW 9512 .....	62
Delphar : le logiciel comprimé .....	64
Initiation à Multiplan, Troisième partie .....	66
Génécar : jouez des caractères sur PCW ..	70
Hot-Line : Locoscript .....	74
Kortex, le cerveau informatique .....	76
Agendor : résidence secondaire pour PCW	109

## Trucs et bidouilles

Forth : les chaînes de caractères .....	120
Tablatur .....	122

## Kit

Une carte à sept sorties "secteur" .....	138
--	-----

## Reportage

Judo assisté par ordinateur .....	178
Des CPC et PC détrônent la télé en prison.	179

## Listings

Boursicote-man .....	128
Vérificateur V2 .....	127

## Dossier

Test comparatif de dix-neuf joysticks .....	148
Le guide d'achat des traitements de textes.	159

## Divers

Help .....	38
Concours Martech "Catch 23" .....	54
Opération concours : Ubi Soft .....	164
Courrier .....	115
PA .....	169

AMSTRAD MAGAZINE est édité par Laser Presse SARL, 5-7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé.

Directeur de la publication : Jean Kaminsky.

REDACTION. Directeur de la rédaction : Jacques Eltabet.

Rédactrice en chef : Mireille Massonnet. Secrétaire de rédaction : Suan Ajirent.

Rédacteur en chef adjoint : Frédéric Nardeau. Chef de rubrique : Georges Brize.

Comité de rédaction : Eric Charton, Denis Jarril, Michel Merlet, Jean-Claude Paulin, Stéphane Schreiber, Pierre Squelart, René-Paul Spiegel. Ont collaboré : Charles Corbou, Alain Pré, Patrick Yoann, Dominique Gourdiér. Illustrations : Mokeit.

FABRICATION. Secrétaire générale de la rédaction : Françoise Kergreis. Maquetistes : André Lévy, Marc Soria. Montage : Jean-Jacques Galmiche, Michel Lhopitault.

ADMINISTRATION. Diffusion : Jean-Charles Guéault. Abonnements : Martine Lapière au 43.98.01.71. Comptabilité : Sylvie Kaminsky. Assistante de direction : Sabine Planque.

Régie publicitaire : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé - Tél. : 43.98.22.22.

Directrice de publicité : Marie-Thérèse Vergani. Chef de publicité : Christine Gourmelon-Malherbe. Assistante de publicité : Mick Deret.

Commission paritaire : en cours. Dépôt légal : 3<sup>e</sup> trimestre 1987.

Photocomposition : Compo Imprim, 94250 Gentilly. Impression : La Haye les Mureaux, Tima Roto.

AMSTRAD MAGAZINE est une publication strictement indépendante de la société Amstrad.

## Rejoignez-nous sur Microtel

Dialoguez ! Echangez ! Apprenez ! Un bon plan ? Microtel ! Retrouvez toutes les infos concernant votre machine : Help, hits, tests, mea culpa etc. Pour tout voir, tout savoir c'est simple : **36.15 code MICROTTEL**, le serveur complètement micro.



## IL A GAGNE !

Dans « Amstrad Magazine » numéro 20 mars 1987, nous lançons un grand concours avec Cobra Soft, autour du nouveau « Meurtres en Série ». Certains d'entre vous se souviennent sûrement. Le premier prix était un week-end dans l'île de Sark, là où se déroule toute l'intrigue du jeu.

Et bien figurez-vous que nous y sommes allés avec le vainqueur et son amie, dans cette île et au mois de juillet qui plus est. Et que même là-bas, alors que toute la France se demandait si un jour l'été allait finir par arriver, nous avons pris des coups de soleil. Oui monsieur (ou madame comme vous voulez !) Sark, c'est une petite île quelque part entre Jersey et Guernesey, à deux heures de bateau (et de mal de mer) de Saint-Malo. Super mignonne : les voitures n'ont pas le droit d'y mettre la roue ! ce qui nous permis de visiter sereinement les hauts lieux de l'enquête « Meurtres en série ».

Le vainqueur, Eric Bardoux, qui a eu le courage de résoudre l'énigme sur un CPC 464, a ainsi eu l'occasion d'aller retrouver l'endroit en grandeur réelle qui cachait le trésor des moines. Nous vous encourageons à en faire autant !



1) Eric Bardoux scrutant l'horizon sarkien. (Des fois qu'un méchant tenterait d'accoster !)



2) Le trésor est caché là-dedans...



3) ...plus précisément là-haut.



4) Le moment le plus rapide du week-end : Bertrand Brocard (Directeur de Cobra Soft) entrain d'essayer de traduire le menu du restaurant anglais !

## Les doux travaux d'Hercules

Sémaphore propose désormais un kit « Hercules » permettant l'obtention de ce mode graphique très répandu sur un PC 1512 (équipé d'une carte graphique intégré d'origine).

Pour 1 390 francs environ, il sera possible pour les écrans monochromes d'accéder à une résolution (en deux couleurs) de 720 x 348 au lieu de 640 x 200 pour ce qui est de la carte vidéo d'origine. La matrice de caractère pourra donc passer de 8 x 9 à 14 x 9, ce qui est particulièrement utile (et agréable !) pour des applications de traitement de texte par exemple. Revers de la médaille, contrairement aux cartes Hercules et compatibles qui sont d'une installation aisée et d'une utilisation quasi-immédiate, sur d'autres compatibles IBM-PC, le kit Hercules de Sémaphore devra être installé avec l'aide d'un spécialiste. La raison provient d'une légère modification du moniteur (à cause de l'incompatibilité des signaux du kit et ceux de la carte intégrée). Cette légère modification nécessitant quand même le maniement délicat d'un fer à souder, le mieux est de s'adresser à un technicien (moins d'une heure de travail). Le kit contient donc la carte elle-même et l'équipement de conversion du moniteur. Une fois la carte installée le passage d'un mode graphique à l'autre se fera par un simple commutateur placé à l'arrière du moniteur.

Le kit contient également les utilitaires d'installation pour GEM. A ce prix, si vous en avez l'utilité, il faudrait être fou pour se priver des joies oculaires provoquées par ce mode.

## WINGS : OUVERTURE D'UN NOUVEAU POINT DE VENTE

Wings, connu entre autres pour son importation en France des produits Vortex a ouvert depuis le 1<sup>er</sup> juillet 1987 un nouveau point de vente. Spécialisé en informatique de bureau et télématique il est situé au : 57 rue de Charonne, 75011 Paris.

Suite page 15

## Une Star polyvalente : la NL 10 V

La société Hengstler commercialise une nouvelle imprimante Star sous la référence NL 10 V, avec un « V » comme dans Vidéotex. En effet, cette dernière est dédiée à ce standard. En vidéotex, elle existe en deux versions connectables au Minitel 1 B : mémoires 8 Ko ou 32 Ko ; elle permet les modes rapide, rouleau, graphique (positif ou négatif, normal ou expansé), les modes transparent, listing ou 40 colonnes. A noter que cette imprimante dédiée Minitel est aussi utilisable avec un micro-ordinateur compatible PC.

Le prix de la polyvalence est fixé à 3 990 F HT plus 866 F HT pour l'introducteur automatique feuille à feuille en option.



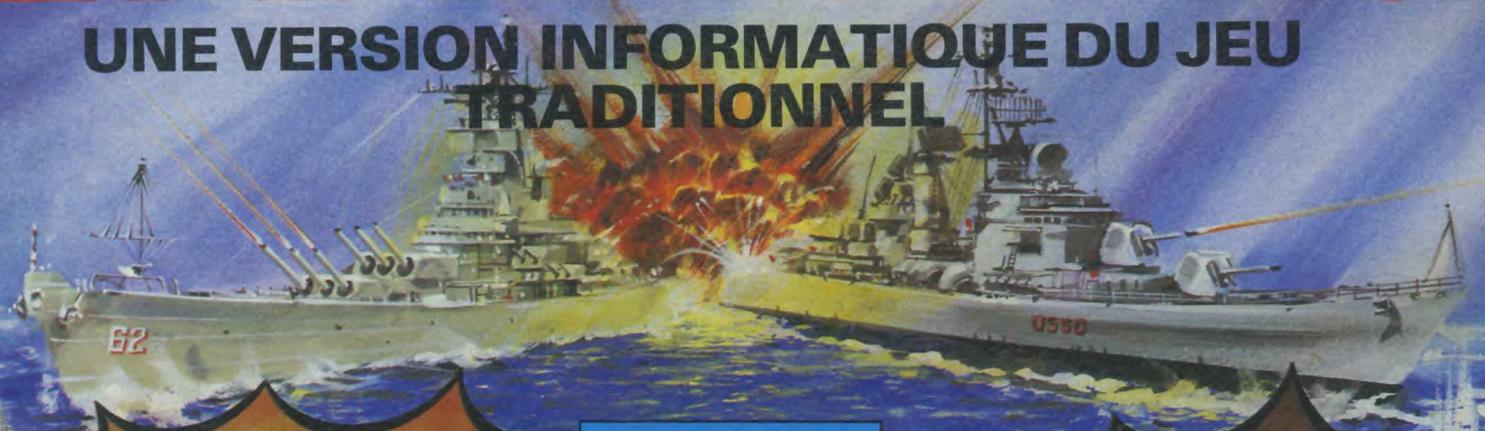
## AMSTRAD S'ÉTABLIT EN ITALIE

Amstrad International ouvre sa propre structure de distribution en Italie, à Milan. Ceci parce que le marché italien, favorable à notre constructeur préféré était encore timide, mais potentiellement prometteur ; c'est du moins l'explication fournie par les responsables du marketing de Brentwood.

Ils espèrent pouvoir fournir environ 280 000 PC et 290 000 ordinateurs familiaux. (Parenthèse « privée » : cela va permettre à Riccardo Fadaneli, directeur du marketing chez Ere Informatique, d'aller voir sa « Mama » plus souvent !)

# BATTLE SHIPS

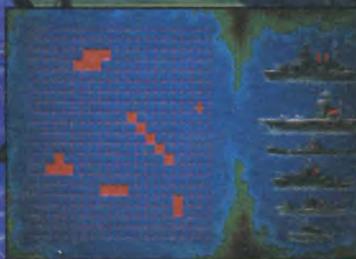
UNE VERSION INFORMATIQUE DU JEU TRADITIONNEL



## PHASE 1 - ENNEMI EN VUE

En vous fiant à votre habilité et votre flair, vous devez diriger vos canons vers l'ennemi insaisissable. Essayez de deviner ses intentions et de le devancer.

Atari ST



Spectrum Cassette  
Amstrad Cassette  
Amstrad Disque  
Commodore Cassette  
Commodore Disque  
CB/Chèque bancaire  
Atari ST

© Elite 1987

## PHASE 2 - ATTAQUE

Tirez!!! Vos canons et bombardiers passent à l'action. Les remarquables graphiques de la bataille vous donnent, à vous le Commandant, une vue de la bataille continuellement mise à jour.

Atari ST



## PHASE 3 - SOUS LE FEU

C'est votre flotte qui se trouve maintenant en plein cauchemar. Corné par les bombardiers et sous le feu des canons ennemis, vous devez déjouer la flotte de votre adversaire et vous préparer à contre-attaque.

Atari ST



## PHASE 4 - VICTOIRE

Victoire tant attendue. Ecoutez le fracas de la victoire accompagnée de superbes détails graphiques.

Atari ST



ELITE SYSTEMS SARL  
1 Voie Félix Eboué,  
94000 Créteil,  
Paris  
Tél: 43.39.23.21  
Télex: 220 064, ext 3076

Les meilleurs titres Elite sont disponibles auprès des bons concessionnaires de logiciels.

# elite

# LORÍCIÉLS

## tant qu'il y

**COBRA** : Tiré du dessin animé que vous avez sûrement tous vu sur Antenne 2 et Canal +. COBRA vous entraîne dans une folle aventure où il aura à combattre son éternel ennemi : SALAMANDAR.

**MISSION** : un super jeu Arcade/Aventure où la réflexion a aussi une grande importance. Vous aurez à traverser plus de quatre-vingts salles où vous découvrirez des armes différentes qui vous permettront de progresser. Mais progresser vers quoi, où... vers qui ! A vous de le découvrir en tentant d'éviter les multitudes ennemis et pièges que vous rencontrerez.



AMSTRAD CPC  
AMSTRAD PC  
IBM PC  
et compatibles  
ATARI ST  
THOMSON



AMSTRAD CPC  
THOMSON

SUPER ARCADE  
AVENTURE!!!  
TIRE DE L'AVENTURE  
TELEVISÉE COBRA  
SUR ANTENNE 2  
ET CANAL +



# atara Des héros...

**CHARLY DIAMS** : Du golf de Bengale au désert du Ténére, de la campagne Berrichonne à la cordillère des Andes, du lac de Titicaca à bien d'autres lieux, la route est longue. Longue et périlleuse, car il faudra échapper à tous les pièges que tendent les hommes et les éléments pour barrer la route vers les milles diamants bleus.

**LES HITS N°4** : La superbe collection "les Hits" s'enrichit d'un nouveau titre. Avec Maracaïbo et l'aventure sous la mer, Billy dans sa banlieue et ses pièges et MGT le vaisseau du futur, des dizaines d'heures d'aventure et de Passion. Les Hits N°4, trois super jeux au prix d'un.



AMSTRAD CPC

AMSTRAD CPC

best seller dans ce coffret

DEJA LE N° 4 DE LA SUPER COLLECTION

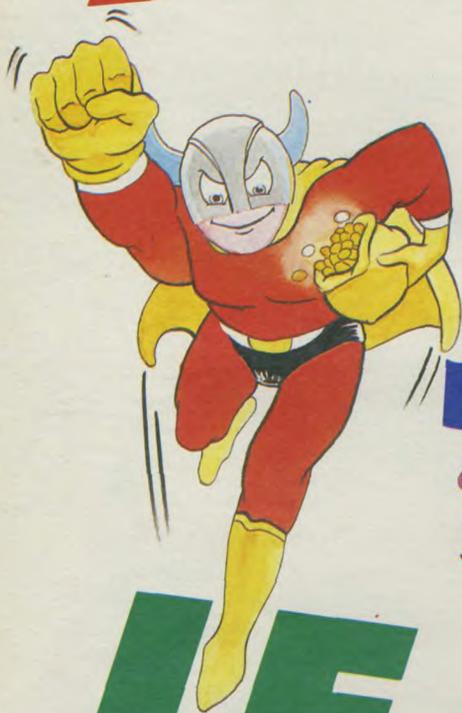


Catalogue sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.



81, rue de la Procession 92500 RUEIL MALMAISON Tél. : (1) 47 52 11 33 - Téléc. : 631 748 F Distribution : Tél. : 47 52 18 18 - Téléc. : 631 748 F

# AUCHAN



# JOUE



# LE JEU!

**159<sup>F</sup>** la disquette\*

**Leader pack  
Auchan**

- GHOSTS' N GOBLINS
- SORCERY
- SUPERCOPTER-AIRWOLF 2
- BOMB JACK
- ACE

**compilation  
de 5 jeux vedettes**



**La vie  
Auchan**

En vente dans tous les magasins AUCHAN rayon micro-informatique

\* Existe également en cassette : 119 F



Suite de la page 10

## LE PC 1640 FAIT COULER BEAUCOUP D'ENCRE

Nos amis britanniques sont une fois de plus extrêmement volubiles concernant Alan Sugar et son nouveau PC 1640 (dont nous rappelons que le lancement officiel en Europe se fera lors du PCW Show de Londres

le 23 septembre. La polémique bat déjà son plein, à en croire les revues anglaises, sur les questions des marges pour les revendeurs, sur celles des stocks de PC 1512 et sur le défi lancé au monde rigide de l'informatique professionnelle. Quant à nous, nous attendrons impatiemment le moment où nous aurons devant les yeux cette nouvelle machine avec sa nouvelle carte graphique MIGA. En attendant, sachez qu'un distributeur anglais, DDL prend déjà les commandes pour le marché britannique. Preuve d'une arrivée en force... A suivre.

## Les cadres privés de 36.15

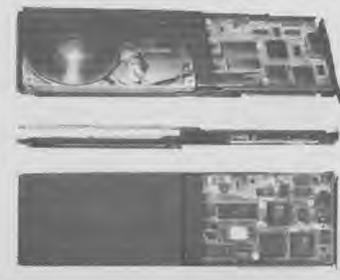
Le Minitel a été, à l'origine, conçu pour offrir aux entreprises des moyens accrus d'information et de communication. Avec l'apparition des messageries et bagatelles en tous genres, le Minitel s'est considérablement « raréfié » sur les bureaux... Même constat pour les cartes Modem sur compatibles. Désormais, vous pourrez convaincre votre patron de l'utilité d'une carte modem dans votre micro sans le faire frémir d'horreur à la pensée de ce que pourrait être la facture téléphonique à la fin du mois.

En effet, la Commande Electronique commercialise la carte bien connue LCE-TEL en version « X », avec accès Télétel 3615 interdit. Bridée mais bien utile aux vrais « pros », elle permet donc l'émulation Minitel (compatibilité Minitel 1B), le stockage de page Vidéotex, le transfert de PC à PC et coûte le même prix que la version « Normale » autorisant l'accès au 36.15 : 2 490 francs HT. La nouvelle version de la carte LCE-TEL permet désormais la numérotation multifréquence en plus de la numérotation impulsionnelle de la carte initiale. Par ailleurs, les serveurs 80 colonnes sont automatiquement reconnus lors de la connexion.

## Nouvelle Hardcard

40 Mo pour 25 mm d'épaisseur : la nouvelle Hardcard (la Vraie !) commercialisée par La Commande Electronique dispose désormais d'une capacité de stockage de 40 Mo tout en conservant sa « ligne minceur » de 25 mm ce qui lui permet de n'occuper qu'un seul slot d'extension dans votre PC. De technologie Winchester, elle dispose de deux disques magnétiques de 3,5" et quatre têtes, le tout contrôlé par une servo-commande et autorisant des accès très rapides. Résistante à des chocs de 100 G ou 10 G (en fonctionnement), elle dispose d'un système de blocage des têtes. Livrée préfor-

matés, cette Hardcard de 40 Mo jouit, outre une grande miniaturisation, d'une faible consommation, ce qui permettra aux compatibles ayant des alimentations déjà passablement surchargées de pouvoir malgré tout disposer d'un disque dur de 40 Mo. Conçue pour fonctionner sur PC, XT, AT et PS2 (model 30), cette carte est vendue 10 950 francs HT.



# LA BOUTIQUE A.M.I.E.

11 bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43.57.48.20  
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

**PROMO 4490 F**  
DIGITALISEUR VINI + AMSTRAD 6128 COUL

**CPC 6128 couleur + DMP 2000**  
5 490 F t.t.c.

**LA PROMO DU MOIS OKIMATE + CORDON**  
2 490 F

### UNITES CENTRALES

CPC 464 M LECT K7 MONITEUR MONO	1990
CPC 464 C LECT K7 MONIT COUL	2990
CPC 6128 M LECT DISK MONIT MONO	2990
CPC 6128 C LECT DISK MONIT COUL	3990
PCW 8256 LECT DISK MONIT MONO + IMPRIMANTE + TRAITEMENT DE TEXTE	4740
PCW 8512 2 LECT DISK MONIT MONO + IMPRIMANTE + TRAITEMENT DE TEXTE	5830
PC 1512 SD M 1 LECT DISK 360 K. MONIT MONO SOURIS MS DOS 3.2	5920
PC 1512 SD C 1 LECT DISK 360 K. MONITEUR COUL SOURIS MS DOS 3.2	6170
PC 1512 DD M 2 LECT 360 K. MONITEUR MONO SOURIS MS DOS 3.2	7450
PC 1512 DD C 2 LECT 360 K. MONITEUR COUL SOURIS MS DOS 3.2	9700
PC 1512 HD 20 M 2 DISK DUR	11840
PC 1512 HD 20 C 2 DISK DUR	14100

### PERIPHERIQUES

<b>LECTEURS/IMPRIMANTES</b>		<b>EXTENSION MEMOIRE</b>	
CASSETTE	300	64 K RAM DK TRONICS	490
DISQUE DD1	1600	256 K RAM	940
DISQUE FD1	1590	256 K SILICON DISK	680
DMP 2000	1600		
<b>CABLES</b>		<b>INTERFACES</b>	
DOUBLEUR		RS 232	300
JOYSTICK	100	ADAPTEUR MP1	330
RALLONGE 464	130	ADAPTEUR MP2	490
RALLONGE 6128	160	MULTIFACE II	570
PERITEL	150		
CENTRONICS	150	<b>TELEMATIQUE</b>	
CABLE MAGNETO	70	MODEM DTL 2000	1590
		MODEM DTL 3000+	1990
<b>GRAPHIQUE - VIDEO</b>		EMULATEUR MINITEL KENTEL	390
TABLETTE GRAPHIQUE		<b>PERIPHERIQUES PCW</b>	
GRAPHISOPE II	990	LECTEUR FD2	1965
CRAYON OPTIQUE 464 DART	350	EXTENSION 256 K	750
CRAYON OPTIQUE 6128 DART	690	CRAYON OPTIQUE	680
SCANNER DART	790	MODEM MERCOTEL	3390
TUNER TELE	130	RS 232	690
DIGITALISEUR VIDI	990	INTERFACE MANETTE	490
SOURIS AMX	690	<b>PERIPHERIQUE PC 1512</b>	
<b>AUDIO</b>		DISQUE DUR 20Mo	3990
SYNTHETISEURS VOCAL	540	DISQUE DUR 20Mo + CONTROLLEUR	4990
SYNTHETISEURS MUSICAL	990	CARTE MODEM KORTX	1490
CLAVIER MUSICAL	1350	IMPRIMANTE DMP 3000	2290
DIGITAL DRUM	370	IMPRIMANTE DMK 4000	3990
INTERFACE MIDI	500	LECTEUR DISQUE FD3	1760
		INTERFACE MANETTE	420
		ENDURO RACER	89139

### LIBRAIRIE

<b>MICRO APPLICATION</b>		<b>CPM PLUS</b>	100	<b>CLEFS POUR PCW</b>	215
TRUCS ET ASTUCES	149	ASSEMBLEUR	105	GRAND LIVRE	105
PROGRAMMES BASIC	129	BASIC	100	DU PCW	179
AMSTRAD DUVRE TOI	99	BASIC PLUS	100	BIEN DEBUTER	
LA BIBLE		GRAPHISME		AVEC PCW	129
DU PROGRAMMEUR	249	EN ASSEMBLEUR	145	P R O G R A M M A T I O N	
LE LANGAGE		<b>SYBEX</b>		SUR PCW	149
MACHINE	129	JELU		TRUCS ET ASTUCES	149
GRAPHISME ET SON	129	DE REFLEXION	75	PC 1512	179
PEEKES ET POKES	99	JELU D'ACTION	99	GUIDE DE REFERENCE	
LIVRE DU		1 <sup>er</sup> PROGRAMME	108	PC 1512	249
LECTEUR DISK	149	PROGRAMMES	82	GUIDE	
LE LIVRE DU CPM	149	EN ASSEMBL	108	DE L'UTILISATEUR	129
LA BIBLE DU 6128	199	CPM PLUS	148	GUIDE DU BASIC 2	129
		CPM 2.2	129	DOS PLUS PC 1512	129
<b>PSI</b>		GUIDE		CLEF POUR GEM	195
LA DECOUVERTE		DU PROGRAMME	108	MS DOS GUIDE	
DE L'AMST	115	DU PROGRAMM	248	PROGRAMM	
102 PROGRAMMES	120	PROGRAMME		EN ASSEMBLEUR	268
AMSTRAD EN FAMILLE	120	TRUCS ET ASTUCES		TURBO PASCAL	149
CLEFS POUR		TURBO PASCAL	149	LIVRE DU GEM	199
AMSTRAD N°	140	PCW ET SPC 1512			
TURBO PASCAL	135	GESTION SUR PCW	17		

### LOGICIELS

<b>LOGICIEL PCW</b>		<b>ORTHOGRAPHE</b>	195220	<b>STAR RAIDER</b>	95145
MULTIPLAN	490	CARTE DE FRANCE	195220	TANK	89139
D BASE	790	CARTE D'EUROPE	195220	THE PAWN	7199
POCKET BASE	790	<b>ARCADE/ADVENTURE</b>		ULTRON I	
POCKET CALC	450	ARMY MOVE	89139	WIZBALL	89139
POCKET WORDSTAR	890	ARCADE	89139	WONDER BOY	95145
ALIENOR	1055	ASPHALT	115165	<b>SOCIETE</b>	
DAMOCLES	1700	BARBARIAN	95139	CHIFFRES ET DES	
CRUSSUS	1175	BLACK MAGIC	95139	LETTRES	168229
<b>LOGICIEL PC 1512</b>		CANADAIR	99149	MONOPOLY	169229
WORDSTAR	750	COOSAMOSTRA	135195	SCRABBLE	168229
SUPER CALC	750	CRAFTON XUNK	135195	TRIVIAL	
COMPTA CPC	950	DWARF	95149	POUSSETTE	168229
GESTION CPC	4300	DUNGEONS	95145	BRIDGE	168229
COMPTA SAARI	1980	EXPRESS MAIDER	89139	<b>COMPLATION</b>	
FACTURATION SAARI	1980	FLASH	139195	GOLD HIT II	89139
<b>GRAPHISME/MUSIC</b>		GAUNTLET	95145	TRIO	89135
SUPER PAINT	390	INDIANA JONES	95145	OCEAN HALL STAR	89135
DR DRAW	649	KILLED UNTIL D	95145	HITS LOGITEL	
AMX PAGE MAKER	600	LAST MISSION	135195	1-2-3	1401
ADVANCED MUSIC	350	LIVING STONE	135195	HITS PACK 1-2	89135
<b>EDUCATIF</b>		MAG MAX	89139	<b>SIMULATEUR</b>	
ALGERIE	195220	MARCHE		ACRO JET	89145
EQUATION	950	A L'OMBRE	145195	ACE OF FACE	89145
INQUATION	195220	MANHATTAN	1251	F 15 STRIKE	104159
MOTS CROISES	195220	MASTER		SILENT SERVICE	89139
DEMONSTRATION		OF UNIVERS	95145	<b>SPORT</b>	
GEOMETRIE	195220	MUTANTS	89139	LEADER BOARD	89139
		NINJA	95145	WORD CLASS	89139
		PAPER BOY	89139	BASKET BALL	89135
		PROHIBITION	120195	SUPER CYCLE	89139
		QUARTET	95145	500 CC	
		ROAD RUNNER	95145	GRAND PRIX	114159
		SAMOURAI			
		TRILOGY	89139		

## EN DIRECT DES CLUBS

### LADAPT, informatique et formation professionnelle

Le Service Etudes et recherches de l'association reconnue d'utilité publique "LADAPT" (Ligue pour l'Adaptation du Diminué Physique au Travail) crée depuis quelques années des didacticiels pour les adultes et jeunes en reconversion professionnelle. Depuis cinquante ans, LADAPT formait selon des méthodes "traditionnelles". Aujourd'hui l'association fait appel pour ses remises à niveau et didacticiels au monde IBM et compatibles.

Ainsi, les didacticiels déjà réalisés portent sur "la facture dans tous ses états" (fonctions et usages de la facture étudiés à partir de situations courantes et scénarios concrets), "initiation à la mécanique", et "initiation à l'électricité". Deux autres "initiations" sont en préparation : électronique et informatique. Le prix de ces formations oscille entre 700 et 800 francs (prix pour l'achat en nombre) et sont disponibles auprès de LADAPT. Pour tout renseignement, contactez M. Stiker ou Mme André, 185 bis, rue Ordener - 75882 Paris cedex 18. (16) 1.42.64.59.99.

Par la même occasion, s'il se trouve parmi nos lecteurs des "âmes désintéressées" (bénévoles si possible) pour transcrire ces didacticiels de PC à PCW, CPC ou autres machines et ce, afin d'en faire profiter le plus grand

nombre, contactez le service études et recherches de LADAPT.

### Formation à la Télématic

Partant du principe que la création d'un serveur n'est pas aussi aisée qu'il y paraît, GOTO Informatique et le groupe Michel Diaz Informatique ont passé des accords afin de permettre l'organisation de sessions de formation à la télématic et de création de centre serveurs. Chaque session durera une journée pendant laquelle vous pourrez apprendre tout ce qui est nécessaire à la création, la gestion d'un centre serveur performant et la création de pages Vidéotex. L'outil utilisé sera bien sûr le micro serveur Hostel développé par Goto Informatique et les formations se dérouleront dans les locaux du Groupe Michel Diaz à Paris ou Lyon. Le coût d'une journée est fixé à 4 000 F H.T.

A noter qu'un programme de niveau 2 est prévu pour septembre. Renseignements et inscriptions :

— Goto Informatique, 445, boulevard Gambetta, 59976 Tourcoing. Tél. : (16) 20.36.32.33.

— Groupe Michel Diaz Informatique, 84, rue d'Hauteville, 75010 Paris. Tél. : (1) 42.46.70.69.

## C.I.A. : Centralisation informatique

Sans aucun rapport avec la très célèbre CIA américaine, le C.I.A. ou Cercle International Amstrad vient de se créer. Le but de cette association est de réunir un maximum de clubs Amstrad et de créer ainsi un réseau de correspondance et d'échanges internationaux. Leur mission sera de centraliser la création de différents Clubs et de les redistribuer parmi les clubs membres grâce à une publication mensuelle.

Si vous êtes dirigeant de club et

que vous souhaitez vous associer à cet astucieux projet de communications inter-clubs, vous pouvez contacter Jérôme au : C.I.A. A73 L'Estello, Chemin de l'Olivet, 06110 Le Cannet-Rocheville. Tél. : (16) 93.46.95.63.



CERCLE INTERNATIONAL AMSTRAD

## DIGITAL HIRING A VOTRE SERVICE

Créée sous le statut loi de 1901 (sans but commercial), cette association prête du matériel, des logiciels et des livres à ses membres. Les adhésions serviront exclusivement à acheter d'autres livres, d'autres logiciels et matériels. Vous pourrez même retenir un objet par Minitel, pour ceux qui en possèdent

un, ou par courrier ou encore par téléphone. Pour plus de renseignements, contactez DIGITAL HIRING, Impasse des Trembles, CIDEX 50, Amayé-sur-Orne, 14210 EVRECY, ou, à partir du 10 août, téléphonez au : (16) 31.80.41.98 à partir de 14 heures.

## TRANSMITTEL : DES RESEAUX PERSONNELS

Le 20 mai 1987 est né sur Minitel le réseau télématic TRANSMITTEL 3. Réalisé sur un Amstrad PC 1512 Double Drive Monochrome et le logiciel Mastermin (de MINIPUCE), Transmittel 3 a pour service vedette Equinox, serveur grand public comprenant une messagerie, des forums et différentes rubriques traitant de sujets ecclésiastiques tels qu'informatique (bien sûr), musique etc. Pour plus d'informations, vous pouvez joindre cette association par Minitel au : (16) 91.41.18.16.

Pour tout courrier, adressez-vous à : Olivier LE POGAM, B2, Domaine de Valbois, rue Henri Tomasi, 13009 Marseille ; A noter l'existence de trois autres réseaux télématics

réalisés sur Apple :  
Transmittel 1 : (16) 91.76.01.61  
Transmittel 2 : (16) 91.76.21.91  
Transmittel 5 : (16) 91.35.04.14

## Serveurs

La Télématic Assistée par Ordinateur (Amstrad, évidemment !) peut être une aventure personnelle. Si celle-ci vous tente, sachez qu'un de nos lecteurs, Philippe Grussenmeyer (habitant le Bas-Rhin) a mis en place, pour votre usage, un micro-serveur sur 6128 et kit Kentel. Ce serveur, baptisé CPCTEL est exclusivement dédié aux Amstrad CPC et est accessible du vendredi soir 21 h au samedi matin 8 h (EXCLUSIVEMENT) en composant le (16) 88.09.94.95 (RTC).

Vous pourrez y trouver sept rubriques accessibles par un sommaire principal : news, trucs et astuces...

Les expériences personnelles méritent d'être encouragées ; dont acte.

## UFC SUR MINITEL

L'Union Fédérale des Consommateurs de Seine-et-Marne a mis en service le 1<sup>er</sup> juin 1987 un centre serveur Minitel au service des consommateurs. Le matériel utilisé est un CPC 6128 Monochrome, un kit serveur KENTEL, un Minitel réversible. Ce service fonctionne 24h/24 et sept jours sur sept (sans défaillance).

Le serveur est accessible au 64.09.83.33 et a totalisé en un 16

mois pas moins de 150 appels ; il propose entre autres rubriques : adresses et permanences des Unions de Consommateurs de Seine-et-Marne, un journal télématic réactualisé tous les mois, les titres de Que Choisir ? sur un an. Une BAL est en projet. Pour plus de renseignements : Patrick EVRARD, UFC BP 26, 77981 St-Fargeau Ponthierry CEDEX. Minitel : (1) 64.09.83.33. Tél. : (1) 64.09.85.89 (répondeur)



## Clubs

• Que ceux de nos lecteurs qui habitent Contrexeville ou ses environs se réjouissent : nous avons le plaisir de leur annoncer la naissance d'un nouveau Club Amstrad à la M.C.L. de Contrexeville. Les réunions se tiennent deux jeudis par mois et le club naissant comprenait déjà une douzaine de personnes lors de sa première réunion. Le matériel va du CPC 464 au PC 1512 et le but de ce club est de permettre un échange d'idées et d'effectuer des travaux en commun. Si vous êtes intéressé contactez : M. HUC Pascal, Bat 35, rue d'Artois, 88140 Contrexeville.

• Un Club Amstrad vient de s'ouvrir au Centre de Micro-

informatique X2000 du Foyer Rural de Puyricard. Cette association s'est donnée pour but de diffuser le plus largement possible la culture scientifique de la région Aixoise. Ce nouveau club se propose donc de réunir tous les passionnés (mercredi et samedi de 15 à 18 heures) afin de développer ensemble des thèmes tels qu'initiation au Basic, à l'Assembleur, digitalisations d'images, création et échanges d'utilitaires, jeux, etc. L'adhésion est fixée à 150 F pour l'année. Pour tous renseignements complémentaires, écrivez au : Foyer rural de Puyricard, centre de formation X2000, Ancienne Ecole, 13540 Puyricard. Tél. : (16) 42.92.17.79, ou serveur télématique RTC au (16) 42.92.15.16.

## Amstrad partout dans vos loisirs...

Quand fatigué par de longues heures de programmation acharnée vous voudrez vous délasser en regardant un bon film vidéo, il vous faudra désormais encore penser Amstrad.

En effet, le "HQ VCR 4600 MK II" d'Amstrad est le premier d'une gamme de magnétoscopes de salon. Au standard VHS, il est donné comme étant entièrement compatible Canal Plus (non... Amstrad ne fait pas de décodeur !).

Ce magnétoscope à commandes et chargement frontaux permet la mémorisation de cinq programmes sur une période de quatorze jours. Normalement disponible, il dispose — outre ses caractéristiques techniques — d'un atout supplémentaire : son prix. Il ne renie pas ses origines Amstrad et annonce

3 990 F télécommande comprise. Une bonne affaire... non ?

## Heraklios, un utilitaire PCW :

Dans la collection « Util », Esat Software présente un logiciel très attendu par les possesseurs de PCW, Heraklios. Celui-ci va en effet vous permettre des manipulations de fichiers, disquettes, etc. Il permet entre autres fonctions de faire un plan d'occupation de la disquette et de localiser des fichiers sur le disque, d'empêcher l'effacement involontaire des programmes, de formater deux fois plus vite vos disquettes vierges (selon 3 types de formatage) et de copier des fichiers. Heraklios, bien documenté, est entièrement dédié aux utilisateurs de PCW et devrait coûter environ 350 francs.

## LIRE

## Frankenstein : sang pour sang censuré...

Décidément, l'éditeur britannique CRL a le chic pour s'attirer les foudres du "British Board of Film Classification". Après un logiciel qui avait beaucoup fait parler de lui, Dracula, voici le couperet de la censure tomber sur le cou du pauvre Frankenstein... Verdict, comme pour Dracula, Frankenstein sera interdit au moins de 15 ans ! Cela ne semble pas beaucoup inquiéter la firme CRL qui risque encore de bénéficier d'un beau "coup médiatique" (la preuve !).

A l'origine de la décision de la Censure, la volonté de CRL de coller au texte original de la nouvelle de Maria Shelley. Résultat : des images digitalisées et des textes jugés comme pouvant "perturber" des enfants de moins de 15 ans... Après les films, les livres (et dernièrement les revues) le logiciel risque-t-il, en France, de se retrouver dans le collimateur ?

## Transférez sans peine vos fichiers Tasword

Ô combien d'utilisateurs de Tasword CPC, passés sur Compatibles, se sont posés le cruel problème du transfert de leurs précieux fichiers... Sémaphore, la dynamique société suisse diffusant le fameux Tasword en version française, a pensé à ce problème et vous propose un nouveau service de conversion de fichiers Tasword d'un format à un autre. La tarification de cette conversion semble tout-à-fait raisonnable si l'on prend en considération l'investissement matériel qu'un tel transfert de format 3" (Tasword CPC ou PCW) à 5'25 (tasword PC) réclame, sans compter le temps — et les « petits énervements » — inhérents aux différentes phases de manipulations.

Ce service est assuré postalement (en recommandé), dans la plus grande confidentialité, avec un délai prévu de cinq jours à compter de la réception. Une bonne solution. Sémaphore — CH 1283 La Plaine (Suisse). Tél. : 19.41.22.54.11.95.

## LA BOUTIQUE A.M.I.E.

11 bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43.57.48.20  
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

L'IDEE AMIE

**10% de PRODUIT EN PLUS GRATUIT**

Vous achetez 100 F de produits, Vous repartez avec 10 F de matériel  
En plus à choisir sur tout le magasin

### ACCESSOIRES

<b>MANETTES</b>			<b>RANGEMENT</b>
QUICK SHOT 1 .....	50	HOUSSE MONIT. MONO .....	80
QUICK SHOT 2 .....	60	HOUSSE MONIT. COUL. ....	90
MAGNUM .....	130	HOUSSE IMPRIMANTE .....	90
SPEED KING .....	130		
TURBO .....	136	<b>IMPRIMANTES</b>	
PRO 5000 .....	156	Interfaces et cordons fournis	
<b>PROTECTION</b>		STAR NL 10 .....	2850
Modèles adaptés à chaque type de machine		CITIZEN 120 D .....	1950
HOUSSE CLAVIER .....	70	OKIMATE 20 .....	2790

## CONSOMMABLE TOUT A 100 F

100 FEUILLES	2 RUBANS MPS 1000	1 RUBAN 8256
PAPIER LISTING 11"	1 RUBAN CITIZEN 120 D	20 DISK 5"1/4
2 RUBANS MPS 801	1 RUBAN STAR NL 10	10 DISK 3"1/2
2 RUBANS MPS 803	2 RUBAN DMP 2000/3000	4 DISK 3"
		20 K 7 20 mm

BON DE COMMANDE à retourner à AMIE VPC, 11 bd Voltaire 75011 PARIS

Nom ..... Prénom ..... N° ..... rue .....  
Code Postal ..... Ville ..... Tél. ....  
Mon ordinateur est un : réf. ....

article	quantité	prix unit.	mont.

+ frais d'envoi PTT 25 F, transporteur 60 F

Mont. Total :

Ci-joint mon règlement par chèque  CCP

Signature

Mes 10 % de produits en plus :

AMSTRAD



## Les sociétés bougent

### Borland International France : des accords significatifs...

Il y a six mois, Borland lançait une politique "grands comptes" qui commence aujourd'hui à porter ses fruits avec la conclusion d'accords très importants tels que des accords-cadre avec le CNRS, la Régie RENAULT ou EDF-GDF.

L'accord avec le CNRS porte sur l'ensemble de la gamme scientifique, bureautique et langages (pour mémoire, signalons que le parc du CNRS est supérieur à 4 000 machines), le contrat avec RENAULT porte sur le programme de gestion et d'analyse de données REFLEX ; enfin, le 13 mai dernier Borland a passé un accord avec EDF-GDF pour l'ensemble de la gamme (EDF-GDF dispose d'un parc de plus de 8 000 micros).

Joël Poggiale, Directeur commercial de Borland International se déclare satisfait (on le serait à moins !) de cette nouvelle orientation de la firme vers une plus grande collaboration avec les entreprises françaises.

### Une nouvelle gamme pour Ere Informatique

Ere Informatique a signé un accord pour avoir l'exclusivité du nom et du logo de la célèbre revue Métal Hurlant. La nouvelle gamme Ere portera donc ce nom célèbre dont l'image de marque coïncide avec le contenu de la nouvelle collection.

La nouvelle gamme complémentaire déjà forte de trois titres dans les genres aventure, humour et SF/Fantastique vise donc un public qui devrait se reconnaître dans la caractérisation qu'inspire le label « Métal Hurlant » à la nouvelle collection.

### Wordstar 2000 version 2 ; encore plus de puissance

SND Micropro France annonce la sortie de Wordstar Version 2 en Français qui se caractérise principalement par l'intégration au logiciel d'une application de gestion de fichiers pour les mailings (publipostages). Wordstar 2000 V.2 inclut désormais de nombreuses autres fonctions dont la numérotation de paragraphes, l'ordonnement de tables des matières, des listes d'index automatiques, l'édition en mode multicolonne ; incorporant plus de 250 drivers d'imprimantes (ce qui permet de couvrir la quasi-totalité des imprimantes standard), la version 2 permet les justifications à l'écran, la ges-

tion de fenêtres et de listes d'abréviations usuelles, Cinq fonctions mathématiques, et un correcteur orthographique.

Ce traitement de texte qui, on le voit bien, a su évoluer et aller plus loin que le « simple » traitement de texte sera commercialisé au même prix que la version précédente, soit 5 850 francs HT.

Société Nouvelle de Distribution MicroPro France  
10, rue de Navarin  
75009 Paris  
Tél. : (1) 42.80.58.84



### Joindre LOGYS

Prenez-note de la nouvelle adresse !

Les sociétés bougent. Au sens propre comme au figuré et nous en avons fait l'expérience... Page 95 de notre numéro 25 nous donnions une (ancienne) adresse pour joindre l'éditeur de logiciels professionnels LOGYS. Mea Culpa, toutes nos excuses à cet éditeur et aux lecteurs qui ont essayé de le joindre à cette ancienne adresse... Voici la nouvelle adresse à noter dans votre agenda : LOGYS 36, rue Nollet, 75017 Paris. Tél. : (1.1) 42.93.29.00.

### Librairie et Discothèque par Minitel

Libritel et Discotel : voici deux codes d'accès à noter sur vos tablettes. S'adressant à tous ceux qui veulent gérer au mieux leur temps de loisir, Libritel est la première librairie télématique. Libritel et sa consœur Discotel ont été créées sur le constat

"qu'aucune librairie classique n'est en mesure de procurer à ses clients les 175 000 titres existants en moins de 48 heures". Libritel et Discotel veulent utiliser la puissance et la rapidité offerte par le Minitel dans la prestation de services. Accessible par le 36-14, Libritel vous permettra de trouver le livre ou le disque qui vous manquait, et ce 24 h/24. Une bonne idée.

### ERE Informatique compile pour vous...

Les amateurs de jeux d'ordinateurs peuvent commencer à se réjouir. Ere propose en effet depuis le début juin une première compilation regroupant sur une même disquette ou cassette Macadam Bumper, Pacific et Mission 2. Pour la rentrée est prévu un second volume regroupant Crafton & Xunk, Electric Wonderland et Contamination, suivi d'un troisième composé de Sai Combat, Robbot et Eden Blues.

### Siren Software aime Esat Software

L'éditeur anglais Siren Software aime décidément beaucoup les logiciels français. Après avoir pris à son compte la distribution outre-manche du français Micro-C (PCW paint, Ramdisk), distribue désormais le très célèbre éditeur ESAT Software. L'accord porte sur l'un des célèbres « utilitaires de copie de sauvegarde personnelle », Translock II et sur un utilitaire de qualité, Echosoft qui portera en Allemagne et Grande Bretagne le nom d'Ultra Sound, soi-disant plus évocateur.

Un autre accord de distribution a été passé entre Romantic Robot (vous savez, la cartouche de backup !) et Esat Software, son importateur en France. Il concerne la distribution du très controversé « Hercule » qui subira quelques modifications avant d'être distribué en Angleterre (adjonction d'un éditeur de secteur universel, amélioration des vitesses de lecture et d'écriture etc.).

### Innelec et 3 M

Nous vous avons parlé, dans un précédent numéro, des supports magnétiques 3M, sponsor officiel des Jeux Olympiques de 88. Le célèbre fabricant est désormais distribué par INNELEC qui, dans un souci de répondre aux exigences de ses clients, propose maintenant une série de disquettes et cartouches numériques 3M.

C'est donc un nouveau contrat d'importance qui vient accentuer plus encore la présence d'Innelec sur les marchés professionnels.



Suite page 23

# EQUIPEZ VOTRE BUREAU EN AMSTRAD CET ETE, C'EST 1700<sup>F</sup> PLUS LEGER.

## OFFRE SPÉCIALE

(DISPONIBLE CHEZ 500 REVENDEURS  
JUSQU'AU 31 AOÛT 1987)

L'ORDINATEUR COMPATIBLE AMSTRAD  
PC1512-512 Ko - double disquette  
Moniteur graphique monochrome

L'IMPRIMANTE GRAPHIQUE AMSTRAD

LES LOGICIELS PROFESSIONNELS  
SUPERCALC 3 et WORDSTAR 1512  
+ GEM DESKTOP, GEM PAINT, BASIC...

### 7 990<sup>F</sup>\* + TVA

\*PRIX PUBLIC TTC GÉNÉRALEMENT CONSTATÉ :

### 9 476.14<sup>F</sup>



Mendès-France, M.C.

AMS 09/87

# AMSTRAD

## LE MORDANT INFORMATIQUE

Merci de m'envoyer la documentation complète sur le PC 1512 et la liste des revendeurs :

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

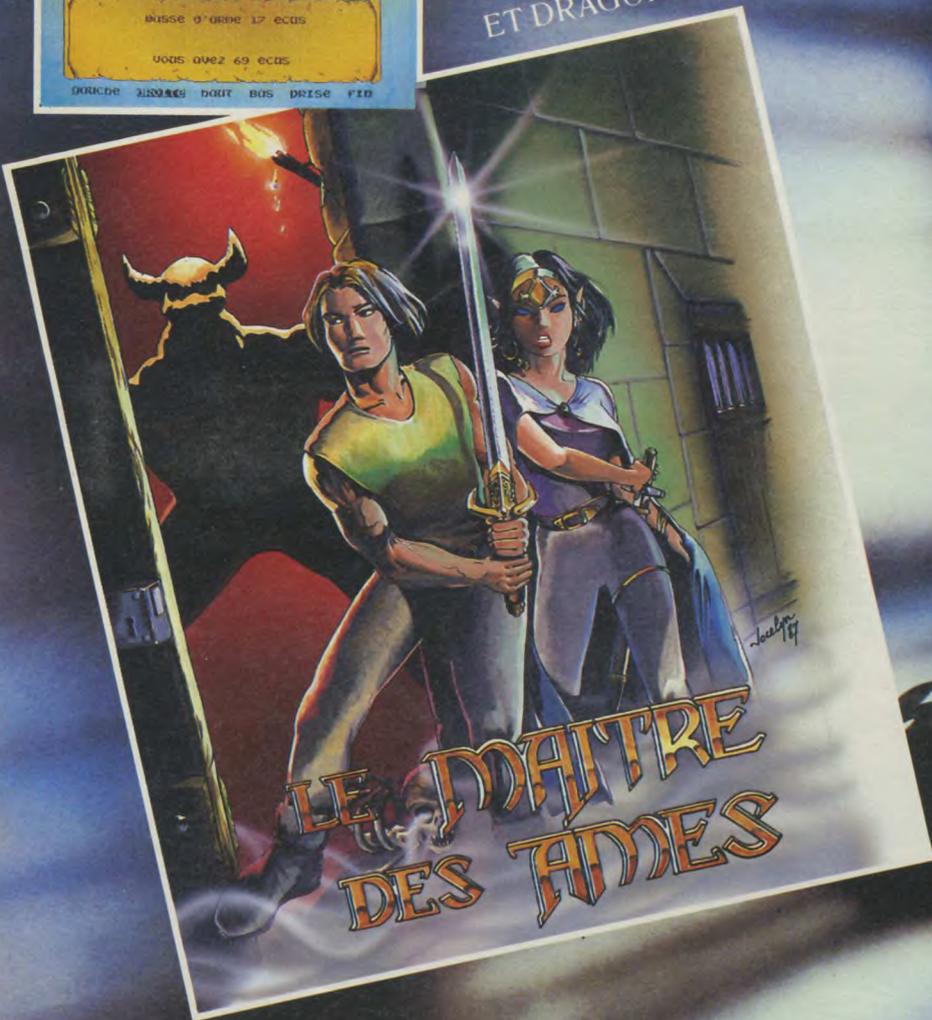
Adresse \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France  
BP 12 - 92312 Sèvres Cedex - Ligne consommateurs : 46.26.08.83



LE "DONJON  
ET DRAGON"



LE MAITRE DES AMES

Amst DISC 195 F  PC et Compatibles 259 F  Atari ST 259 F

L'OEIL DE SET

Amst. K7 150 F  DISC 180 F  PC et Compatibles 259 F  Atari ST 259 F

GABRIELLE

Amst.K7 140 F  DISC 180 F  PC et Compatibles 259 F  Atari ST 259 F

NOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

Port gratuit  
Règlement par  
Chèque Bancaire  
ou CCP

A RETOURNER A : UBI SOFT 1, voie Félix Eboué 94000 CRETEIL Tél. 43.77.74.01

AMS 09/87

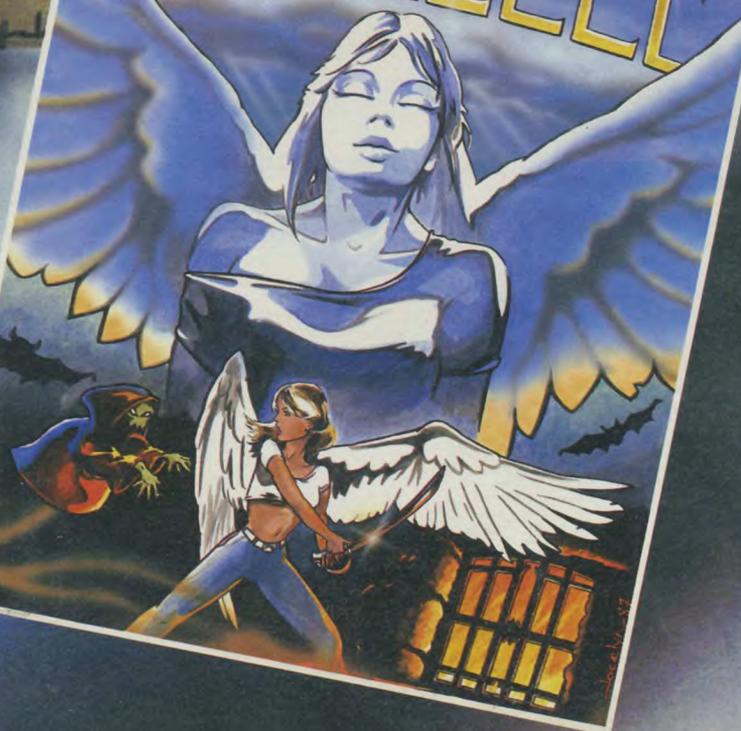




L'ULTIME  
AVENTURE



# GABRIELLE



LA DESCENTE  
AUX ENFERS D'UN  
ANGE GUERRIER !!!





# HYDROFOOL

Editeur : Faster Than Light  
 Genre : arcade  
 Graphisme : ★★★★★  
 Intérêt : ★★★★★  
 Difficulté : ★★★★★  
 Appréciation : ★★★★★  
 Originalité : ★★★

*Enfin un nouveau FTL. Hydrofool, qu'il s'appelle. Et il porte bien son nom, le bougre (je rappelle à ceux qui se moquent là-bas au fond, que "fool" en anglais signifie "fou"). Parce que c'est vrai qu'il est complètement fou. Mais jugez-en plutôt.*

## L'histoire

"Sweevo, a dit le bon vieux "Maître Robot", va nettoyer le Deathbowl". Et comme le vieux Maître Robot avait un fusil, Sweevo est allé nettoyer le Deathbowl (pour ceux qui ont une culture d'humoriste distingué, je signale que ces deux phrases sont à prononcer avec l'accent corse).

Non sans prendre ses précautions, car avant de partir, il a lu le "Guide du Parfait Aquariophile Galactique", dans lequel il est inscrit : "le Gigantesque Aquarium Galactique Autonome (G.A.G.A.) est depuis des lustres pollué. Le seul remède à cela est de le vider entièrement de toute son eau, en enlevant chacun des quatre bouchons principaux. Pour en savoir plus, se reporter à l'article 412.258,12 ter du G.P.A.G. Bonne chance, Jim."

Or donc, voilà notre Sweevo national parti en campagne anti-pollution, armé uniquement de son courage et de son intelligence, qui ne seront pas de trop pour défaire toutes les méchants Aliens qui infestent impunément le grand G.A.G.A.

## Bouh !

Dès la page de présentation, on sent qu'on ne va pas s'ennuyer avec Hydrofool : il est délirant. Et le mot est faible. Il faut le voir pour me croire.

Ensuite, la musique. C'est beau, c'est propre, c'est net. Elle est entraînante, drôle, bref,

délirante. Et le mot est faible. Il faut l'entendre pour me croire.

Le joueur a le choix entre le clavier et le joystick, et c'est grand. C'est très grand (note perso : salut Pierre !).

Le héros peut se déplacer selon six directions : gauche, droite, avant, arrière, haut et bas. "Mais", me direz-vous car vous êtes des lecteurs attentifs et intelligents, "comment peut-on fournir six directions avec un joystick ?" C'est très simple : on ne peut pas. Pour monter, il faut que Sweevo se positionne sur une bulle d'air, qui agit alors comme un ascenseur, tandis que pour descendre, il doit utiliser les tourbillons qui se trouvent disséminés çà et là. Pour tuer les vilains, Sweevo peut disposer d'armes diverses qu'il trouvera au fur et à mesure de sa quête.

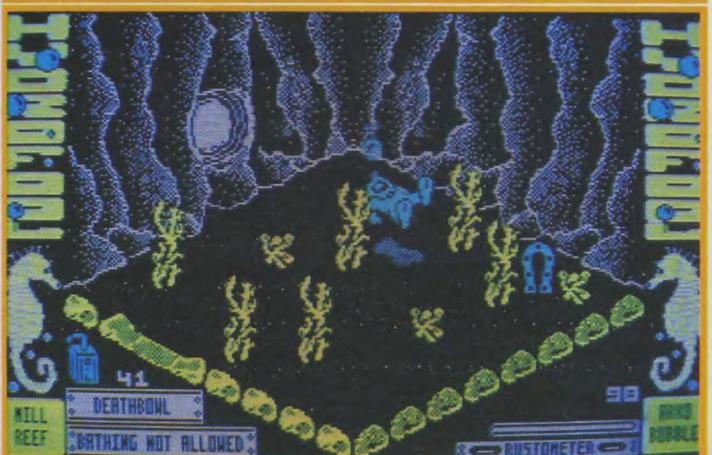
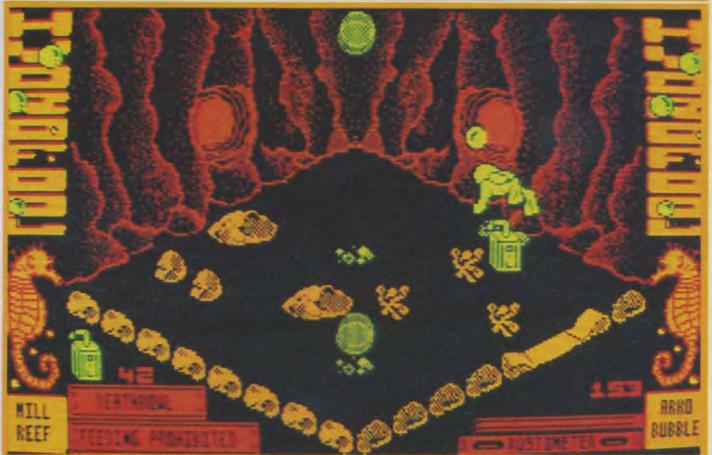
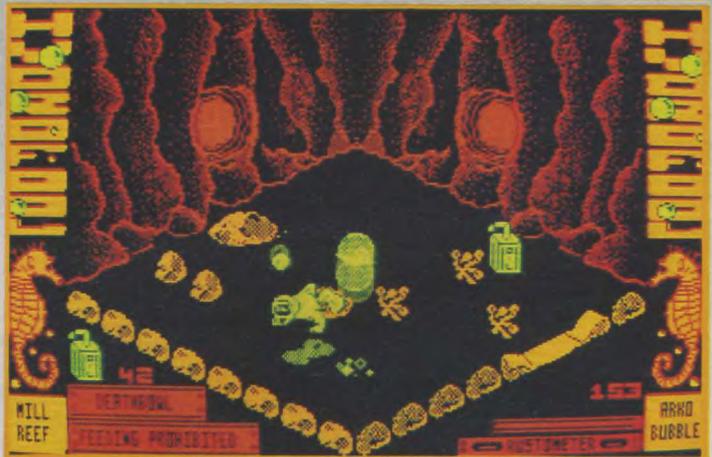
Le jeu se présente exactement comme les "Knight Lore" et "Alien 8" ancestraux : décors en perspective, graphiques en mode 1, un labyrinthe à explorer, des tonnes de salles différentes, des monstres sympathiques, etc. C'est incroyable. C'est délirant. Et le mot est faible. Il faut l'avoir pour me croire.

Pourtant, on ne peut s'empêcher de rire carrément lorsque Sweevo se fait choper par un intrus, par exemple. Les attitudes du héros et des vilains sont extraordinairement drôles. Délirantes. Et le mot est faible. Il faut le... Vous m'avez compris.

## Bref

Bref, c'est un excellent logiciel que FTL nous propose là.

Stéphane Schreiber





Suite de la page 18

# LE HIT PARADE DE NOS LECTEURS

- |   |   |
|---|---|
| <b>1</b> – <b>Bob Winner</b> (Loriciels)                  | <b>12</b> – <b>Ikari Warrior</b> (Elite)              |
| <b>2</b> – <b>M'Enfin !</b> (Ubi Soft)                    | <b>13</b> – <b>Hit Pak</b> (Elite)                    |
| <b>3</b> – <b>Sram II</b> (Ere Informatique)              | <b>14</b> – <b>Les passagers du vent</b> (Infogrames) |
| <b>4</b> – <b>Gauntler</b> (US Gold)                      | <b>15</b> – <b>Masque</b> (Ubi Soft)                  |
| <b>5</b> – <b>MGT</b> (Loriciels)                         | <b>16</b> – <b>HMS Cobra</b> (Cobra Soft)             |
| <b>6</b> – <b>Fer et Flamme</b> (Ubi Soft)                | <b>17</b> – <b>Cauldron II</b> (Palace Software)      |
| <b>7</b> – <b>Barbarian</b> (Palace Software)             | <b>18</b> – <b>Sapiens</b> (Loriciels)                |
| <b>8</b> – <b>Scoobidoo</b> (Elite)                       | <b>19</b> – <b>Batman</b> (Ocean)                     |
| <b>9</b> – <b>Le Passager du temps</b> (Ere Informatique) | <b>20</b> – <b>Lightforce</b> (FTL)                   |
| <b>10</b> – <b>Arkanoid</b> (Imagine)                     |   |
| <b>11</b> – <b>Trivial Pursuit</b> (Domark)               |   |

Comme d'habitude, les dix premiers classements arrivés à la rédaction seront récompensés. N'oubliez pas d'indiquer sur vos cartes postales (uniquement !) vos noms et adresse complète (très lisiblement, par pitié !). Voici la liste des gagnants pour ce mois-ci :

**Levasseur François** – Vanves  
**Savoyé Emmanuel** – Lille  
**Gaschet Murielle** – Chatellerault  
**Baudouin Nicolas** – Melun  
**Serene Laurent** – Caluire  
**Trehout François** – Lyon  
**Brouillet Gérard** – Rouillet  
**Martin David** – Stavelot (Belgique)  
**Vanbergue Christophe** – Douai  
**Mathieu Fabrice** – Bourg en Bresse

## Larousse/ Borland : un tandem prometteur

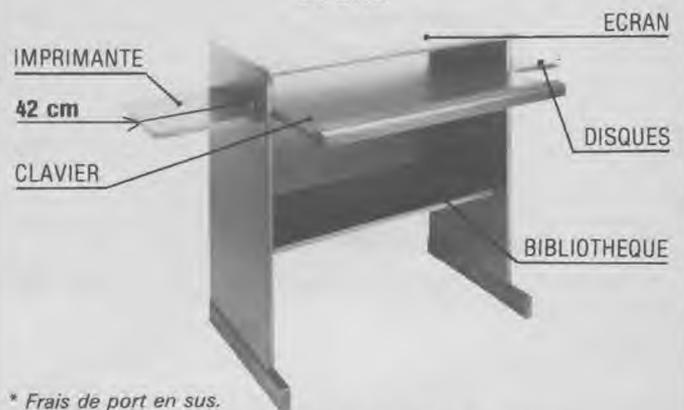
Récemment signé, un accord lie maintenant Larousse, premier éditeur mondial de dictionnaires et filiale de CEP Communication, et Borland, quatrième éditeur mondial de logiciels micro-

informatiques. Le premier fruit de cette collaboration porte le nom d'ALPHA. On peut définir ce premier produit comme un outil d'aide à la rédaction résidant en mémoire et comprenant notamment un correcteur orthographique et une recherche de synonymes.

Destiné aux PC et compatibles, ce produit qui devrait coûter 995 F et être disponible dès la rentrée scolaire 1987, sera commercialisé conjointement par les deux sociétés.

### ENFIN UN BUREAU POUR VOTRE ORDINATEUR A 480 F T.T.C.\*

• Structure rigide en bois de 35 kgs • Large espace disponible • Espace de rangement pour cassettes • Belle finition d'ensemble. Peinture anti-reflets, disquettes et papier • Livré en kit. Grande facilité de montage • Dimensions. Hauteur : 80 cm. Longueur : 77 cm. Profondeur : 61 cm.



\* Frais de port en sus.

#### REVENDEURS, NOUS CONTACTER

#### BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

**Société Paul VEET**, 1, Rue Nélaton,  
92800 Puteaux. Tél : (1) 49.00.04.56

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Je commande ..... bureau(x) pour ordinateur personnel au prix unitaire de 480,00 F T.T.C.

Ci-joint mon règlement par chèque augmenté de 160,00 F de frais de port par article, soit au total de ..... T.T.C.

## LES ALBUMS I\*

COIN OF CLASSICS	
+KUNG FU MASTER	95F
+CRYSTAL CASTLE+BREAKTHRU	
ERE HITS N°2	145F
+CRAFTON XUNK+ROBOT	
+EDEN BLUES+SAI COMBAT	
GAME SET MATCH	
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL	
+PING PONG+FOOT	129F
+KONAMI GOLF+YE AR KUNG FU2	
+SUPERTEST DECATHLON	
STAR GAMES 2	
+BALL BLAZER+FINAL MATRIX	
+KNIGHT GAMES	95F
+HIGHWAY ENCOUNTER	
TRIPLE GOLD	
+CONGO BONGO+UP N DOWN	
+BUCK ROGERS	95F
ERE HITS N°1	
+MACADAM BUMPER	
+MISSION 2 + PACIFIC	145F
OCEAN ALL STAR HITS	
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT	
+ GALVAN + KNIGHT RIDER	95F
+ STREET HAWK + MIAMI VICE	
AMSTRAD GOLD HITS N°2	
+ BREAKTHRU + THE GOONIES	
+ AVENGER + DESERT FOX	95F
+ KONAMI'S GOLF	
PACK FIL N°2	139F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION	
+ CAULDRON2 + SORCERY	
ELITE TRIPLE PACK	
+ GREAT GURAYON + AIRWOLF	
+SPACE IN C	99F
LES EXCLUSIFS N°1	
+ LEADERBOARD + TAI PAN	
+XEVIOUS+TOP GUN	120F
ENSEMBLE LES LAUREATS NF	
+SILENT SERVICE +GREEN BERET	
+CAULDRON 2	95F
HIT PACK 2	
+SCOOBY DOO +1942	
+ANTRIAD +COMMANDO 86	
+JET SET WILLY	95F
+FIGHTING WARRIOR	
HIT PACK 1	
+BOMB JACK	95F
+AIRWOLF + COMMANDO	
+FRANCK BRUNO BOXING	
LORICIEL HIT 1	
+INFERNAL RUNNER	149F
+3D FIGHT + RALLY 2	
LORICIEL HIT 2	149F
+TENNIS + 5è AXE + FOOT	
LORICIEL HIT 3	149F
+TONY TRUAND+AIGLE	
D'OR+EMPIRE	
ALBUM MELBOURNE NF	
+EXPLOSING FIST	
+ROCK N WRESTLE	95F
+STARION + RED HAWK	
KONAMIS GREATEST HITS NF	
+GREEN BERET +PING PONG	95F
+HYPERSPORTS +YE AR KUNG FU	
THEY SOLD A MILLION N°3 NF	
+KUNG FU MASTER	
+GHOSTBUSTER + RAMBO	
+FIGHTER PILOT	95F
AMSTRAD GOLD HITS NF	
+RAID + ALIEN 8	95F
+BEACH HEAD 2	
+SUPER TEST DECATHLON	
ALBUM FIL NF	
+THE WAY OF THE TIGER	
+GUNFRIGHT +V1	139F
AMSTRAD ACADEMY NF	
+BRUCE LEE +ZORRO	95F
+BOUNTY BOB STR BACK	
+DAMBUSTERS	
THEY SOLD A MILLION N°2 NF	
+BRUCE LEE +MATCH POINT	
+KNIGHT LORE +MATCH DAY	95F
THEY SOLD A MILLION N°1 NF	
+BEACH HEAD+DECATHLON	
+SABRE WULF + JET SET	95F

### \* NOUVEAUTES

Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaître la disponibilité exacte de ces produits.



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

## NOUVEAUTES I\*

ACADEMY	89F
BATTLESHIPS	89F
BIVOUAC	145F
CONVOY RAIDER	89F
DEATH WISH 3	89
FREDDY HARDEST	89F
GABRIEL	139F
GAME OVER NF	89F
GUNSLINGER NF	95F
INDIANA JONES NF	95F
JACK THE NIPPER 2	89F
KILLED UNTIL DEAD NF	95F
L'OEIL DE SETE	145F
LES DIEUX DE LA MER	145F
MANHATTAN LIGHT	145F
MARCHE A L'OMBRE NF	145F
MASK 1	89F
MASTERS OF UNIVERS NF	95F
MUTANTS NF	89F
NECROMANCIEN	145F
NEMESIS THE WARLOCK NF	95F
THE LAST NINJA NF	95F
RENEGADE NF	89F
ROAD RUNNER NF	95F
SALOMON'S KEY	89F
STIFFLIP AND CO NF	95F
SUPER SOCCER NF	89F
SURVIVOR	89F
TAI PAN NF	89F
TANK NF	89F
TEMPLIER D'ORVEN NF	169F
THROME OF FIRE NF	95F
TUER NEST PAS JOUER	95 F
WIZBALL NF	89F
WORLD C LEADERBOARD	89F
ZOMBI	135F

## HIT PARADE

ACE OF ACES NF	89F
ARMY MOVES NF	89F
AU REVOIR MONTY NF	89F
ARKANOID NF	89F
ASPHALT NF	115F
BARBARIAN NF	95F
BOMB JACK 2 NF	89F
3D GRAND PRIX NF	89F
COBRA NF	85F
DONKEY KONG NF	89F
ENDURO RACER NF	95F
EXPRESS RAIDER NF	95F
FLASH NF	139F
HSM COBRA NF	259F
GAUNTLET NF	95F
HEAD OVER HEALS NF	89F
IKARI WARRIOR NF	85F
INFILTRATOR NF	95F
LAST MISSION NF	135F
LIVINGSTONE NF	135F
MAG MAX NF	95F
MANHATTAN NF	125F
MARTIANIDS NF	95F
MARIO BROTHER NF	89F
METRO CROSS NF	95F
MEUTRES EN SERIES NF	259F
MONOPOLY NF	175F
PAPER BOY NF	89F
PROHIBITION NF	120F
PULSATOR NF	95F
QUARTET NF	95F
SAMOURAY TRILOGY NF	89F

## HIT PARADE

SLAP FLIGHT NF	89F
SCALEXTRIC NF	119F
SCRABBLE FR NF	175F
SUPER CYCLE NF	89F
SPACE HARRIER NF	89F
TERRA CRESTA NF	85F
TT RACER NF	89F
ZOX 2099 NF	95F
WINTER GAMES NF	95F
WONDERBOY NF	95F
WORLD GAMES NF	95F

ACROJET NF	89F
ATHELTES NF	135F
AFFAIRE SYDNEY NF	145F
ASTERIX NF	95F
BACTRON NF	125F
BAT MAN NF	85F
BIGGLES NF	95F
BILLY LA BANLIEUE NF	125F
BUBBLER NF	95F
DESPOITK DESIGN NF	120F
DRAGON 'S LAIR 2 NF	89F
CAULDRON NF	79F
BLACK MAGIC NF	95F
COSA NOSTRA NF	135F
Cosmick Chock Absorber	95F
DEEPER DUNGEONS NF	95F
GRAND PRIX 500CC NF	139F
GHOST N GOBBELINS NF	85F
IMPOSSIBLE MISSION NF	89F
INERTIE NF	135F
INVITATION NF	135F
IMPOSSIBAL NF	89F
KYA NF	139F
Les Pyramides d'Atlantis	139F
Les Passagers du vent NF	285F

LIGHT FORCE NF	89F
MARACAIBO NF	125F
MENFIN NF	135F
1001 BC NF	120F
MGT NF	129F
MISSION ELEVATOR NF	89F
MOVIE NF	89F
NEMESIS NF	85F
RANA RAMA NF	89F
RELIEF ACTION NF	155F
SABOTEUR 2 NF	95F
SAPIENS NF	125F
SIGMA 7 NF	95F
SHAOLIN'S ROAD NF	99F
SARACEN NF	89F
SKYFOX NF	95F
STRYFE NF	135F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95F
TARZAN NF	89F
THE SENTINEL NF	89F
THANATOS NF	89F
THEATRE EUROPE NF	110F
TOBROUCK NF	119F
TOMAHAWK NF	95F
TRIVIAL PURSUIT NF	175F
UCHI MATA JUDO NF	89F

## Créez votre Album I DÉMENT I Chaque Jeu 35 F

ALBUM ULTIMATE	LEGEND OF KAGE
AMERICA 'S CUP	MIAMI VICE
ANTRIAD	NIGHT SHADE
Bonny Bob strikes back	PACIFIC
BREAKTHRU	RAID
BRUCE LEE	REBEL PLANET
CAULDRON 2	REVOLUTION
CRYSTAL CASTLE	SHORT CIRCUIT
GALVAN	SILENT SERVICE
GREEN BERET	STREET WARR
IT'S A KNOCK OUT	TENTH FRAME
KNIGHT LORE	XEVIOUS
KNIGHT RIDER	YE AR KUNG FU 2
KONAMI'S GOLF	ZORRO

## SUPER! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Plaque de support type pistolet
- Gâchette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

125 F

## Promotion: MANETTE SPEED KING 145F

FRAIS DE PORT  
GRATUITS POUR TOUTE  
COMMANDE MINITEL

LES MICROMANES CÂBLÉS  
savent TOUT ! grâce au premier  
service Minitel MICROMANIA

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h  
TAPEZ FUNI PUIS MIC PAR LE 3615

## BOUTIQUES MICROMANIA

LA REGLE A CALCUL  
65/67, Bd St Germain  
75005 PARIS  
Métro St Michel ou Maubert  
PRINTEMSES HAUSSMANN  
64, Bd Haussmann  
"Espace Loisir sous sol"  
75008 PARIS  
Métro Havre Caumartin  
HOLLYWOOD STAR  
9, Bd Joseph Garnier  
06000 NICE

LE CLUB DES FANAS DE LA MICRO



**SUPER PROMOTION**  
3 DISQUETTES VIERGES : 99 F

# AMSTRAD DISQUETTES

ET  
PC1512

## MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

### INCROYABLE I

ERE HITS N°2	225F
+CRAFTON XUNK +ROBOT	
+EDEN BLUES+SAI COMBAT	
GAME SET MATCH	
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL	
+PING PONG+FOOT	179F
+KONAMI GOLF+YE AR KUNGFU2	
+SUPERTEST DECATHLON	
TRIPLE GOLD	
+CONGO BONGO +UP N DOWN	
+BUCK ROGERS	145F
STAR GAMES 2	
+BALLBLAZER+FINAL MATRIX	
+KNIGHT GAMES	145F
+HIGHWAY ENCOUNTER	
ELITE TRIPLE PACK	
+GREAT GURAYON +AIR WOLF	
+SPACE IN C	145F
ERE HITS N°1	
+MACADAM BUMPER	225F
+MISSION 2 + PACIFIC	
LES EXCLUSIFS N°1	
+LEADER BOARD +TAIPAN	
+XEVIOUS + TOP GUN	160F
OCEAN STAR HITS	
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT	
+GALVAN + KNIGHT RIDER	
+ STREET HAWK+MIAMI VICE	145F
AMSTRAD GOLD HITS N°2	
+BREAKTHRU + THE GOONIES	
+AVENGER + DESERT FOX	145F
+KONAMIS GOLF	
PACK FIL N°2	189F
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION	
+CAULDRON 2 + SORCERY	
ALBUM MELBOURNE NF	
+RED HAWK+ROCK'NWRESTLE	
+STARION +LANCELOT	145F
HIT PACK 1 NF	
+COMMANDO +FRANCK BOXING	
+BOMB JACK + AIR WOLF	145F
LORICIEL HIT 1	
+RALLY2 +3D FIGHT	179F
+INFERNAL RUNNER	
LORICIEL HIT 2	179F
+FOOT+TENNIS + 5e AXE	
LORICIEL HIT 3	179F
+Tony Truand+Aigle d'or+Empire	
KONAMIS GREATEST HITS NF	
+GREEN BERET+PING PONG	145F
+HYPERSPORTS+YE AR KUNGFU	
THEY SOLD A MILLION N°3 NF	
+KUNG FU MASTER	
+GHOSTBUSTER + RAMBO	
+FIGHTER PILOT	145F
AMSTRAD GOLD HITS NF	
+BEACH HEAD 2	
+SUPER TEST DECATHLON	
+RAID + ALIEN 8	145F
ALBUM FIL NF	
+ THE WAY OF THE TIGER	
+V! +GUNFRIGHT	195F
THEY SOLD A MILLION N°2 NF	
+BRUCE LEE + MATCH POINT	
+KNIGHT LORE+MATCH DAY	145F
THEY SOLD MILLION N°1 NF	
+BEACH HEAD + DECATHLON	
+SABRE WOLF +JET SET	145F

### NOUVEAUTES I\*

ACADEMY NF	145F
BATTLE SHIP NF	145F
BIVOUAC NF	145F
DEATH WISH 3 NF	145F
FREDDY HARDEST	145F
GABRIEL NF	175F
GUNSLINGER NF	145F
INDIANA JONES NF	145F
JACK THE NIPPER 2	145F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
L'OEIL DE SETE	189F
LES DIEUX DE LA MER	195F
MAITRE DES AMES	189F
MAG MAX NF	145F
MARCHE A L'OMBRE NF	195F
MANHATTAN LIGHT	189F
MASKI	145F
MASQUE PLUS	189F
MASTERS OF UNIVERSE NF	145F
MUTANTS NF	145F
NECROMANCIEN	145F
NEMESIS the WARLOCK NF	145F
NINJA NF	145F
PAPER BOY NF	135F
PROHIBITION NF	195F
PULSATOR NF	145F
QUARTET NF	145F
RENAGADE NF	145F
ROAD RUNNER NF	145F
SALOMON'S KEY	145F
STIFFLIP AND CO NF	135F
SUPER SOCCER NF	145F
SURVIVOR	145F
TAIPAN NF	145F
TANK NF	145F
TUER N'EST PAS JOUER	145F
WIZZBALL NF	145F
WONDERBOY NF	145F
WORLD C LEADERBOARD	145F

### HIT PARADE

ACE OF ACES NF	145F
ARKANOID NF	145F
ARMY MOVES NF	145F
ASPHALT NF	145F
BARBARIAN NF	135F
BIG BAND NF	195F
BOB WINNER NF	169F
BOMB JACK 2 NF	139F
BUBBLER NF	145F
3D GRAND PRIX	140F
COBRA NF	139F
DEEPER DUNGEONS NF	145F
ENDURO RACER NF	145F
EXPRESS RAIDERS NF	145F
FER ET FLAMME NF	249F
FLASH NF	195F
GAME OVER NF	145F
GAUNTLET NF	145F
GRAND PRIX 500 CC NF	169F
HEAD OVER HEALS NF	145F
HMS COBRA NF	299F
LEADER BOARD NF	139F
LE PASSEGER du Temps NF	195F
LAST MISSION NF	195F
Les Chiffres & Les Lettres	275F
LIVINGSTONE NF	195F
Les Passagers du Vent NF	285F
MARIO BROTHERS NF	145F
MEUTRES EN SERIE NF	299F
METRO CROSS NF	145F

### HIT PARADE

MONOPOLY NF	175F
SCALEXTRIC NF	145F
SCRABBLE NF	220F
SCRAM NF	165F
SILENT SERVICE NF	139F
SAMOURAI TRILOGY NF	145F
SLAP FIGHT NF	145F
SUPER CYCLE NF	139F
SPACE HARRIER NF	139F
STREET HAWK NF	135F
TERRA CRESTA NF	139F
TOP GUN NF	139F
TOP SECRET NF	220F
TT RACERS NF	145F
WINTER GAMES NF	145F
WORLD GAMES NF	145F
ZOX 2099 NF	175F

1001 BC NF	165F
ACROJET NF	139F
AFFAIRE SYDNEY NF	195F
ASTERIX NF	149F
ATHLETES NF	175F
BACTRON NF	169F
BATMAN NF	130F
BILLY LA BANLIEUE NF	179F
BLACK MAGIC NF	145F
CONVOY RAIDER	145F
CAULDRON 2 NF	130F
COSA NOSTRA NF	195F
COSMIK Chock Absorber NF	145F
CRAFTON ET XUNK NF	165F
DEMAN HOLOCAUSTE NF	245F
DESPOTIK DESIGN NF	175F
DRAGONLAIR 2 NF	145F
GHOST N GOBBELINS NF	139F
HARRY ET HARRY NF	169F
IMPOSSIBLE MISSION NF	139F
IKARI WARRIOR NF	139F
INFILTRATOR NF	139F
INERTIE NF	175F
INVITATION NF	195F
KYA NF	195F
LE PACTE NF	199F
Les Pyramides de l'Atlantis NF	169F
Les PASSAGERS du VENT NF	295F
LIGHT FORCE NF	139F
MANHATTAN NF	149F
MARACAIBO NF	169F
MARTIANOIDS NF	145F
MASQUE NF	179F
MENFIN NF	179F
NEMESIS NF	145F
RELIEF ACTION	195F
SAPIENS NF	169F
SCRAM FR NF	165F
SCOTT WINDER NF	225F
SIGMA 7 NF	145F
SKYFOX NF	145F

STRIKE FORCE HARRIER NF	129F
STRYFE NF	195F
TARZAN NF	145F
TEMPLIERS D'ORVEN NF	199F
THAI BOXING NF	129F
THEATRE EUROPE NF	185F
THE SENTINEL	145F
TOBROUCK NF	169F
TOMAHAWK NF	145F
TRIVIAL PURSUIT NF	229F
UCHI MATA JUDO NF	135F
ZOMBI NF	165F

### Soldes démentes 159 F

GALVAN	SHORT CIRCUIT
LEGEND OF KAGE	TENTH FRAME
NEXUS	THE GREAT ESCAPE
PING PONG	YE AR KUNGFU 1
REVOLUTION	ZORRO

### PC 1512

PC HITS	
+ TOP GUN	
+ GREAT ESCAPE	245F
+THE DAMBUSTERS	
+ STRIP POKER	
ALTERNATE REALITY NF	195F
ARKANOID NF	195F
BOB WINNER NF	220F
BRUCE LEE NF	195F
DESTROYER NF	245F
ECHES 3D NF	195F
F15 STRIKE EAGLE NF	195F
GAUNTLET NF	195F
GRAND PRIX 500CC NF	195F
HMS COBRA NF	295F
INFILTRATOR NF	195F
KARMA NF	235F
Les PASSAGERS DU VENT	285F
MARCHE A L'OMBRE	245F
MEUTRES EN SERIE NF	295F
MGT NF	195F
MOVIE MONSTER NF	245F
NECROMANCIEN	145F
PROHIBITION NF	245F
SABOTEUR 2	145F
SCRABBLE NF	245F
SCRAM NF	245F
SILENT SERVICE NF	225F
SOLO FLIGHT NF	195F
SUBBATTLE SIMULATOR	225F
SUPER TENNIS NF	195F
SUMMER GAMES NF	195F
SWORD SAMOURAI NF	195F
TAIPAN NF	195F
TAG TEAM VRESTLING NF	195F
THE DAMBUSTERS NF	195F
TOP SECRET NF	229F
TRIVIAL PURSUIT	295F
WINTER GAMES NF	195F
WORLD GAMES NF	245F
ZOMBI	245F

Votre jeu chez vous dans 48 h\* en téléphonant au 93.42.57.12

\* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

**BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF**

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F

NOM .....

ADRESSE .....

TEL .....

NOUVEAU PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE



\_\_\_\_\_

Date d'expiration \_\_\_/\_\_\_ Signature \_\_\_\_\_

Règlement: je joins  un chèque bancaire  CCP  mandat-lettre  je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)

Entrez votre ordinateur de jeu: ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 TO8 MQ5 MO6 MSX C64 PC 1512 ATARI ST Numéro de membre \_\_\_\_\_

AMS 01/87



# GÉREZ VOS CAGNOTTES

Beaucoup de nouveautés encore ce mois-ci. Evidemment, avec la rentrée il faut prendre de bonnes (et studieuses) résolutions... et pourtant ! Il y a tant de tentations et ce n'est qu'un début car la fin de l'année s'annonce chaude et la concurrence sévère. Enfin. Nous n'allons pas nous en plaindre car finalement pour qui "roulent" les créateurs et éditeurs de logiciels ? Pour nous... alors ne nous plaignons pas et tentons (ma foi l'essentiel est d'essayer !) de ménager le porte-monnaie en gérant au mieux nos achats et projets. Au diable l'avarice !

## ANNONCÉS

### BLUEBERRY ET LE SPECTRE AUX BALLES D'OR

Coktel Vision

Coktel développe aussi du logiciel pour PC (et compatibles) et même si la sortie de ce logiciel n'est pas imminente — puisque fixée à novembre — la vue de divers écrans ne peut que nous mettre en haleine. Ouahh ! les graphismes !



Annoncé comme un logiciel d'aventure et d'action "haut de gamme" qui se déroulera dans des décors d'un village indien abandonné (paraît-il...), vous serez le metteur en scène d'une fresque prenant pour personnage principal le héros bien connu de bandes dessinées : Blueberry. Les écrans présentés sont issus d'un Compatible PC équipé d'une carte EGA. Une version PC pour carte CGA est également prévue, ainsi que des

versions Atari, Thomson et Amstrad. Plus vite messieurs les programmeurs !

### LES HITS N° 4

Loricels

On ne présente plus les logiciels MGT, Maracaibo et Billy la Banlieue... Sachez seulement que désormais ces trois "hits" de Loricels sont regroupés sur une compilation appelée "Les Hits N° 4". De l'aventure-arcade sympa à des prix "copains" : 160 F en cassette et 198 F en disquette. Pour Amstrad CPC.

### OXPHAR

Ere Informatique

Mêlant étroitement informatique et théâtre, Oxphar est à la fois un logiciel et une pièce de théâtre. L'association des deux genres réalisée par Ere et La compagnie de la Manicle, (cf Amstrad Magazine N° 24) donne un jeu d'aventure/arcade dans lequel vous partirez à la recherche de la pierre bleue de Savannah. A voir absolument.

### CLASH

Metal Hurlant/Ere

Clash est un jeu d'aventures dans lequel vous allez être confronté à l'angoisse et le mystère.

Quelqu'un dans la ville a commis un meurtre et celle-ci (hostile) vous croit coupable. Pas facile dans ces conditions de trouver un (vrai) coupable. Méfiez-vous de tout le monde, y compris de ceux qui se prétendent vos amis... on n'est jamais trop prudent. Bientôt sur vos écrans une grande énigme sous le nouveau label Métal Hurlant. (Pour CPC).

### LES RIPOUX

Cobra Soft



Qui n'a pas vu le film de Claude Zidi : les Ripoux, avec Philippe Noiret et (notre rédactrice en chef vient de s'évanouir) Thierry Lhermitte ? Ceux là ont tout faux ! parce que le film était sympa et que l'un des prochains logiciels de Cobra Soft est justement l'adaptation du film. Les Ripoux, c'est donc maintenant toute une "gamme" à voir, à lire et... à jouer. Car si point n'est besoin d'avoir vu le film pour jouer, cela ne va pas être triste ! Si vous avez lu l'article sur Thierry Lhermitte dans notre numéro 25, devinez qui sera le premier joueur à s'entraîner sur CPC ? Allez... encore un peu de patience, la sortie est imminente et on aura l'occasion de vous en reparler ! Prévu pour PC, ST, Thomson et toute la gamme des CPC.

### DEATHSCAPE

Starlight Software

Depuis maintenant 200 ans, la fédération Sol et l'empire Varg, pires ennemis que l'univers ait connu, se servent de la fosse de la mort (Deathscape) pour régler leurs conflits politiques (voir

trou des Halles)... Les règles concernant les combats, n'autorisent qu'un seul lutteur de chaque camp pour chaque partie. Cependant, les Vargs (Vilaines Arrogantes et Repoussantes Gargouilles) n'en tiennent pas compte et ont bien l'intention d'envoyer une armada entière dans l'arène. Vous avez été choisi, meilleur pilote de la flotte oblige, pour détruire les forteresses adverses... Une paille !

### INDIANA JONES

U.S. Gold

Le héros est de retour. Coucou, me revoilà ! Non non, rassurez-vous, je ne prétends pas prendre la place du héros légendaire, j'ai nommé Indiana Jones. Sacré bonhomme celui-là, après les "Aventuriers de l'Arche Perdue" et "Le temple maudit", v'la t'y pas qu'i r'met ça ! Encore heureux que ce soit pour nos Amstrad. Dans cette nouvelle aventure, il ne sera plus seul puisque vous serez là pour l'accompagner et braver à ses côtés les monstruosité dont il est coutumier. Attention, les pièges fourmillent.

### TRIO

Elite - Hit Pak

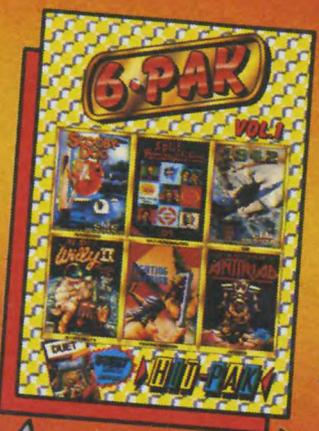
3DC, Airwolf 2 et Great Gurianos, telles sont les trois nouveautés que nous offre cette compilation. Tenez-vous bien, ces trois jeux d'arcade sont vendus pour le prix d'un.

Occasion à ne pas rater donc... 3DC est pour le moins de circonstance, puisqu'il vous entraîne dans le monde du silence (ah les mers du sud !), braver les périls des grands fonds, tandis que vous tenez désespérément de renflouer votre sous-marin.

Un zest de viking, un soupçon de monstres, deux doigts de sorciers en tous genres, et voilà Great Gurianos, un jeu d'arcade d'une grande qualité de graphisme et d'animation. Airwolf 2, quant à lui, se passe de commentaires. Pour ceux, cas isolés, qui ne le sauraient pas, Airwolf (in "French" : Supercopier) est comme son nom ne l'indique peut-être pas un super hélicoptère aux capacités multiples. Multiples est d'ailleurs un faible

Suite page 31

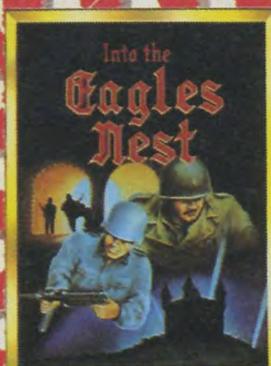
LES MEILLEURS DE ...



# HIT PAK

# 6-PAK

**VOL. 2**



INTO THE EAGLE'S NEST



BATTY



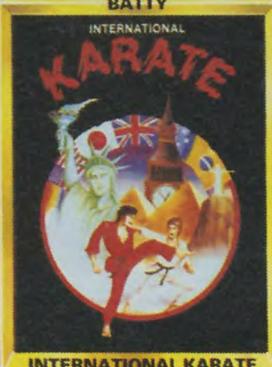
THE ULTIMATE COMBAT JET SIMULATOR

AT LAST YOU CAN REALLY FLY!

ACE



SHOCKWAY RIDER



INTERNATIONAL KARATE



LIGHT FORCE

# HIT-PAK

Spectrum Cassette  
Amstrad Cassette  
Amstrad Disque  
Commodore Cassette  
Commodore Disque  
CB/Chèque bancaire

Les meilleurs titres Elite sont disponibles auprès des bons concessionnaires de logiciels.

ELITE SYSTEMS SARL  
1 Voie Félix Eboué,  
94000 Créteil,  
Paris  
Tél: 43.39.23.21  
Télex: 220 064, ext 3076

En vente en France  
le SEPTEMBRE 14th

# SABOTEUR 2

Enfin une nana !

**D**'accord, une silhouette noire qui court et qui se bat peut difficilement ressembler à une femme. Pourtant, l'héroïne de "SABOTEUR 2" en est une. Il suffit de le savoir et de remarquer sa démarche un peu plus gracieuse que celle des bonshommes qui font rien qu'à l'embêter. Pour ceux qui connaissent "SABOTEUR 1" sachez que, dans le numéro deux de la série, vous incarnez la sœur de Ninja. Maintenant, il s'agit de venger le frère mortellement blessé dans le premier épisode. Pour mener à bien votre mission, vous devez pénétrer en deltaplane dans le bâtiment de sécurité d'une centrale, rechercher une bande magnétique informatique qui contrôle la trajectoire d'un missile, reprogrammer cette bande afin de réorienter l'engin et vous enfuir en moto ! Ai-je besoin de vous dire que des androïdes équipés de lance-flammes tout comme de méchants pumas vous empêcheront par tous les moyens d'avancer dans les couloirs et les tunnels de la centrale ? Non ? Alors je ne vous le dirai pas !

## Une belle animation sonore

Le jeu consiste à diriger l'héroïne (grâce à la manette de jeu) à travers des tunnels et des ponts, à se battre contre les gardiens et à découvrir des objets

(principalement la bande magnétique). Les personnages sont de bonne taille, dessinés en mode 1 et tout en noir. En faisant ce choix, les auteurs ont privilégié l'animation par rapport au graphisme. Le résultat est tout-à-fait réussi. Bien qu'un peu trop lents, les déplacements de la demoiselle sont fins et ses possibilités de mouvements sont nombreuses. La bagarre avec les ennemis ne s'avère pas simple et un entraînement intensif sera nécessaire pour parvenir à tuer quelques-uns. Une musique endiablée accompagne l'action en permanence. "SABOTEUR 2" ne déçoit pas, même après plusieurs heures de jeu.

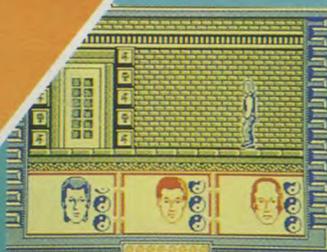
Patrick Yoann



# LES AVENTURES DE J. BURTON



Editeur : Durell  
Genre : arcade/aventure  
Graphisme : ★★★★★  
Intérêt : ★★★★★  
Difficulté : ★★★★★  
Appréciation : ★★★★★  
Originalité : ★★★★★



## Lo Pan : Un mandarin pourri !

**L**e méchant mandarin Lo Pan a enlevé la petite amie du gentil Jack Burton. Il a aussi embarqué (pendant qu'il y était !) la copine de Wang Chi, le pote de Burton. Il faut dire que l'infâme mandarin veut épouser une petite fille aux yeux verts pour ensuite la sacrifier afin d'obtenir un corps mortel ! Bon, voilà où en sont nos héros avant le commencement de l'aventure. Maintenant, comment parviendront-ils à libérer leurs nanas et à tuer la mandarine pourrie ? En éliminant tout ce qui bouge, qui est jaune avec

une paire d'yeux bridés. Le massacre va commencer dans les rues de Chinatown à San Francisco pour se poursuivre dans les égoûts avant de se terminer dans la chambre nuptiale. Pour aider nos deux héros dans leurs combats, Egg Shen, magicien chinois de son état et qui se déplace sur un nuage volant, les suit et leur donne un petit coup de main si ça devient nécessaire (un petit coup de foudre magique, plûtôt).

## Un coup de pied par-ci, un coup de poing par là

Tant qu'il n'y a pas d'ennemis en vue, nos trois compères marchent tranquillement à la "queue leu-leu", le chef de file en tête. Ce dernier est choisi par le joueur à n'importe quel moment. Quand arrive un méchant chinois, le chef s'avance et les deux autres restent à l'écart. C'est alors que le combat commence. Jack Burton se bat au poing exclusivement. Wang Chi est un spécialiste des arts martiaux, il saute en l'air, fait des pirouettes et ne lésine pas sur les coups de poing ni sur les coups de pied. Quant au magicien Egg Shen, ce sont les foudres magiques qu'il projette du bout des doigts et qui doivent avoir raison de son adversaire. Au départ, le jeu semble facile. Quelques coups de poing bien placés suffisent pour faire disparaître l'ennemi en fumée. Mais en avançant dans les rues de Chinatown, on se rend très vite compte que le tableau final doit se mériter. Voilà un jeu de simulation de combat avec une histoire et une évolution, cela vaut mieux qu'une simple simulation sans sauce !

Patrick Yoann

Editeur : Electric Dreams  
Auteur : Focus  
Genre : combat  
Graphisme : ★★★★★  
Intérêt : ★★★★★  
Difficulté : ★★★★★  
Appréciation : ★★★★★  
Originalité : ★★★★★



# CESSNA OVER MOSCOW

**J**eudi 28 mai 1987, aéroport d'Helsinki, en Finlande. Il est 12 h 20, la tour de contrôle autorise un Cessna 172B à décoller. Le plan de vol prévoit l'arrivée à Stockholm, en Suède.

Moscou (URSS), le même jour, 7 heures plus tard. Un Cessna rouge et blanc se pose au beau milieu de la place rouge devant la cathédrale Saint-Basile. Descendant de l'avion, Mathias Rust, un jeune informaticien de 19 ans, qui vient de réussir l'exploit de l'année.

Il a en effet accompli un voyage de plus de 1 000 kilomètres, poussant son appareil au maximum de ses capacités, évitant les Migs soviétiques qui n'aiment pas trop qu'on vienne violer leur espace aérien impunément.

## Un logiciel

Bertrand Brocard a lui aussi réussi un exploit dans son genre : faire de ce fait divers un logiciel en moins de deux mois, chapeau. On se demande duquel de ces deux exploits on parlera encore dans dix ans, au coin de la cheminée, pendant les longues soirées d'hiver.

## Un scénario

A partir d'un fait réel, pas si anodin que ça où nous sommes forcés de rire un peu tout de même, un avion décolle d'Helsinki pour atterrir sur la Place Rouge. Vous imaginez bien tous les ennuis aériens qu'on est en droit d'espérer de rencontrer : avions ennemis, avions ennemis, mais aussi avions ennemis. Ça fait beau-coup.

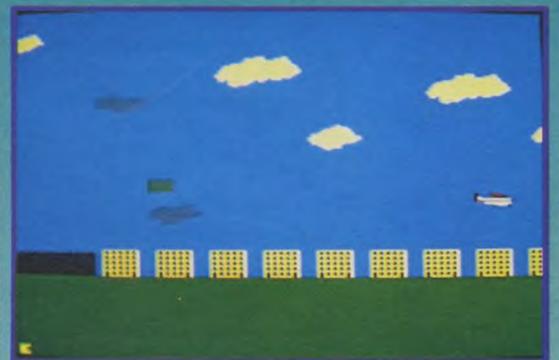
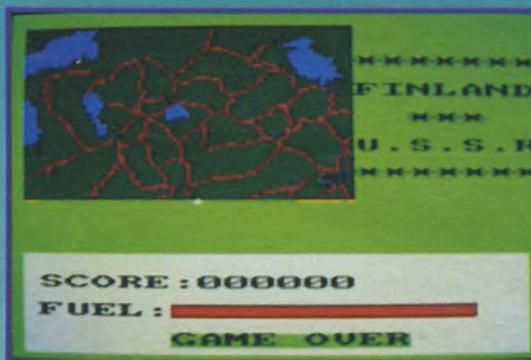
## Mais...

La page de présentation est une photo digitalisée, sûrement de Mathias Rust (je n'en suis pas sûr, parce que je ne connais pas ce monsieur personnellement, mais c'est logique ; quel besoin aurait Bertrand Brocard d'aller mettre sa figure à lui ?). Pas de musique, rien

Editeur : Hit-Soft  
Genre : arcade  
Graphisme : ★★★  
Intérêt : ★★★★★  
Difficulté : ★★★★★  
Appréciation : ★★★  
Originalité : M'ouais...



*C'est maintenant une habitude : Bertrand Brocard profite de l'actualité pour vendre ses logiciels. Après le Rainbow Warrior, voici venir Cessna Over Moscow, in english in the text.*



qui vienne enchanter nos oreilles.

Bien. Donc, le jeu entier est chargé. Oh surprise ! Oh stupefaction ! Mais c'est qu'il ressemble intimement à Canadair (ce truc ! Ah ben oui : Canadair et Cessna sont signé du même nom (je vous le donne en mille) : Bertrand Brocard. Ca explique. Plutôt que d'écrire un logiciel, B. B. a emprunté des

routines (pour ne pas dire LES routines) de Canadair. Astucieux. Enfin si, mais bon.

Alors, on retrouve le même scrolling horizontal, sans reproche. On retrouve (presque) les mêmes sprites, les mêmes décors. Même la carte est presque identique. Alors ne nous étendons pas trop sur Cessna Over Moscow, z'avez qu'à aller explorer Canadair pour en savoir plus.

## Donc...

Donc, ne nous rallongeons pas plus ce logiciel présente un événement d'actualité international. L'idée est séduisante mais l'adaptation peut être un peu précipité. En tout cas, un bon coup...

Stéphane Schreiber



# INERTIE

Éditeur : Ubi-soft  
 Genre : aventure/arcade  
 Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★  
 Intérêt : ★ ★ ★ ★ ★  
 Difficulté : ★ ★ ★ ★ ★  
 Appréciation : ★ ★ ★ ★ ★

Enfin un nouveau logiciel Ubi-Soft. Le fringant éditeur s'était quelque peu retiré depuis un petit moment, au grand dam des utilisateurs avides d'arcade. Mais un si long silence s'excuse aisément, surtout s'il se justifie avec la sortie d'un logiciel comme Inertie.

## LE BUT DU JEU

Il s'agit ni plus ni moins de déjouer les plans de l'infâme Zorglub et de mettre au point une arme capable de l'anéantir. Pour cela, il vous faut partir à la recherche, et même à la rescousse, de six savants que l'ignoble a dispersés sur dix planètes de la galaxie. Mais prudence, car parmi ces savants se cachent des traîtres, fanatiquement dévoués à Zorglub, qui ne demanderont pas mieux, une fois à bord de votre vaisseau, que de le saboter et de le détruire. Original, n'est-il pas ?

### Le jeu

Une fois le logiciel chargé, un menu est proposé, qui donne le choix entre redéfinir les touches de jeu, consulter la table des scores, et enfin jouer.

Les deux premières options étant évidentes, passons directement à la troisième, le jeu.

L'ordinateur demande tout d'abord d'entrer le code de la planète sur laquelle vous désirez vous rendre. Car, je le rappelle à ceux qui lisent un peu trop vite, dix planètes peuvent être visitées. Néanmoins chacune n'est accessible qu'à l'unique condition de posséder le code approprié, qui n'est révélé qu'à la fin du stage précédent.

Comprendo ? Bon, d'accord. Donc pour accéder à la planète 3, il faut d'abord avoir fini la planète 2. Verstanden, now ? Good, my amigo. Donc, il va de soi que ce Zorglub à la noix aura minutieusement disposé ça et là, au gré de son bon vouloir, diverses créatures ennemies dans la galaxie, dont le but avoué est de vous faire obstacle le plus possible. Pour sauver les savants, il va donc falloir jouer de ruse et de sagacité, et surtout exploiter au maximum votre ordinateur de bord. Des disquettes seront

éparpillées sur votre chemin, qui vous donneront plein plein plein d'indices toutes plus utiles les unes que les autres. Mais attention, pour les prendre, il vous faut débarquer de votre vaisseau, et à partir de là, votre réserve d'oxygène est limitée.

Bref, c'est un véritable merdier. Inertie fait preuve d'un graphisme absolument extraordinaire, ainsi que d'une animation à la limite du vraisemblable. Malheureusement, il fait également preuve d'une difficulté trop grande, qui en rebutera

sûrement plus d'un. Ce qui explique sans aucun doute le nombre élevé de vies dont le joueur dispose au départ : 21 ! En trois mots comme en cent vingt deux mille un excellent jeu, quoi !

Stéphane Schreiber





Suite de la page 26

## GAME OVER

Imagine

Dans une lointaine galaxie, perdue dans l'immensité de l'univers, une belle et séduisante jeune femme, Gremla pour les intimes, tient en son pouvoir les 5 confédérations des environs de Alpha du Centaure, grâce à une armée de Terminators. Toute sa puissance lui vient de la loyauté que lui voue le lieutenant Arkos. Jusqu'au jour où ce Méga-Terminator la quitte pour rejoindre les troupes sidérales commandées par le général Killer. L'aventure commence ici. Arkos est la seule machine, parfaitement adaptée pour réduire à néant les forces de Gremla. Saurez-vous l'aider dans cette entreprise ?

## COCONUT CAPERS

Gremlin

Si vous faites partie du "fan-club" de Jack the Nipper, réjouissez-vous ! En effet l'auteur de Jack the Nipper vient de sortir une suite à ce logiciel. Jack se retrouve dans la jungle après avoir sauté en parachute de l'avion qui l'emmenait avec sa famille vers une destination qui ne lui plaisait guère... Evidemment, ce genre d'incident crée toujours de petits "différends familiaux". Vous devrez donc aider Jack à éviter les foudres paternelles lancées à sa recherche...

De la même veine que Jack The Nipper, ce logiciel sera normalement disponible dès septembre.

## STIFFLIP & CO

Binary Vision/  
Palace Software

Dans le style aventure/arcade complètement délirant, Stiffflip est certainement l'un des logiciels les plus humoristiques. C'est drôle, jamais vulgaire et super réalisé. Les graphismes sont très sympas et les personnages caricaturaux à souhait. Style BD, le jeu est contrôlé par une série d'icônes et donc sans entrée clavier.

Il est entièrement traduit (notice et logiciel). Arrivez-vous à



résoudre l'énigme et sauver le monde de la catastrophe (un savant fou a inventé un rayon affectant le rebond des balles de cricket et les cols amidonnés) ? L'essayer, c'est l'adopter... Sortie prévue pour la rentrée.

## MASK

Gremlin

Bon. Si vous avez moins de 18 ans, vous connaissez Matt Trakker, pas besoin de faire les présentations. Autrement, vous avez seulement besoin de savoir que Matt Trakker est un agent très spécial jouissant de pouvoirs étendus pour lutter contre les forces du mal, en l'occurrence les forces de Venom. Dans les deux cas, vous pourrez bientôt aider l'agent de Mask à retrouver ses collègues et triompher de Venom. Typiquement arcade, ce jeu vous mettra aux commandes de Thunderhawk qu'il vous faudra piloter malgré de nombreux périls.



La sortie de l'adaptation pour Amstrad est prévue pour très bientôt. Un peu de patience que diable !

## DEATH WISH

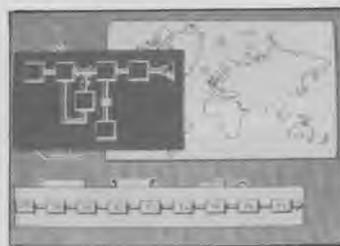
Gremlin

Après le film, mettant en vedette Charles Bronson, Gremlin propose maintenant une adaptation "micro" de ce film. Devant l'insécurité qui règne, Paul Ker-

sey (C. Bronson) n'a qu'une loi : son Magnum et la volonté de faire le "nettoyage" que la Police ne peut pas entreprendre. Pacifistes et "destroys" en tous genres s'abstenir... Dès la rentrée Paul Kersey va jouer de la gachette sur l'écran de votre CPC, pour votre plus grand plaisir.

## ARMAGEDDON MAN

Martech



Nous sommes en l'an 2032 d'une ère de terreur atomique. Le pouvoir politique mondial se répartit en 16 superpuissances qui finissent par se regrouper dans une alliance de nations nucléarisées. Mais l'équilibre de la paix est précaire et les sujets de tensions ne manquent pas (satellites tueurs et espions etc). Dans ce jeu de stratégie politique, diplomatique et militaire, vous représenterez la dernière chance du monde avant l'Holocauste : Armageddon.

Livré avec une carte du monde (version année 2032) en vynil et un manuel d'instruction vous pourrez normalement à partir de la rentrée, tester vos talents de diplomate sur ce logiciel. Une édition française (entièrement traduite) est envisagée.

## ANACONDA III

Métal Hurlant/Ere

Commandant en Chef des armées alliées, vous aurez pour mission de chasser les ennemis de votre territoire, à bord de votre char super-équipé. Ce logiciel s'adresse aux fanatiques de l'arcade mais réclame également de la stratégie et de la coordination dans les mouvements. Pas facile de se repérer tout en conduisant le char et en faisant pivoter la tourelle pour mitrailler les ennemis !

Si, malgré tous les perfectionnements qu'il comporte, votre char est très endommagé, il vous restera encore la solution d'en sor-

tir et d'affronter l'ennemi en combat corps à corps... Tout un programme qui pourrait bien faire la joie de nombreux possesseurs de CPC.

## ARRIVÉS

### CATCH 23

MARTECH

Le complexe militaire CK23 est l'un des endroits les plus secrets et mieux gardés du monde. Pourtant votre mission sera d'explorer l'île dans laquelle se trouve le complexe et d'en attendre le cœur. Utilisant la technique du paysage 3D "fil de fer", ce logiciel vous fera visiter une multitude de paysages et de lieux dans lesquels vous risquez à chaque moment de faire de mauvaises rencontres...



Catch 23 est non seulement un grand jeu d'arcade et d'exploration mais également un logiciel qui fera appel à vos capacités d'analyse et de déduction.

### CONVOY RAIDER

Gremlin

Le monde libre est, une fois de plus, en danger et votre pays en guerre. Votre point faible est situé sur la côte et votre tâche sera de la surveiller pour repousser d'éventuelles attaques. Pour cela vous aurez plusieurs missions à accomplir. Un jeu où compte la stratégie mais aussi vos capacités à analyser une situation à partir de cartes, d'informations radar ou encore à utiliser au mieux l'armement mis à votre disposition.

### F15 STRIKE EAGLE

Micropose

Simulateur de combat aérien,

vous devrez, assis dans le cockpit d'un F-15, effectuer différentes missions dangereuses. Adapté sur la plupart des micros, F15 strike Eagle est désormais disponible avec notice en français sur Amstrad CPC. A vous les "grands classiques" de la simulation de combat aérien à bord d'un chasseur électroniquement sur-équipé. Toute la difficulté sera de piloter, d'éviter les missiles à têtes chercheuses et d'élaborer vos tactiques et stratégies offensives.

## WIZBALL

Ocean

Magie et sorcier malfaisant seront les principaux intervenants dans ce jeu d'adresse et d'arcade. Pendant des années Wiz et son chat fantastique ont vécu dans leur univers de couleurs quand le malfaisant Zark et ses terribles lutins décidèrent d'enlever toute couleur à ce monde merveilleux. Votre objectif sera de vous interposer et de mettre fin à cette grisaille ; il vous faudra pour cela beaucoup d'ingéniosité et d'adresse pour évoluer dans des décors très soignés.



## BUMP SET SPIKE

Mastertronic



Comme son nom ne l'indique absolument pas, il s'agit là d'une simulation sportive : vous devrez tenter de battre l'ordinateur sur un terrain de volley. Facile ? Essayez-donc un peu pour voir et vous pourrez vous apercevoir que contrairement aux humains et leurs réflexes, l'ordinateur, lui, ne fait (pratiquement) pas d'erreur... A moins d'être bien entraîné !

## KARMA PC

Loricels

Planète de l'harmonie avec un grand H, et de la sagesse avec un grand S, Karma était jusqu'à ce jour où tout se dérégla, le lieu de pèlerinage privilégié de la confédération des sept mondes. Une seule conclusion s'imposait face aux incidents mystérieux qui suivaient le retour des pèlerins, une brume nocive venait de s'abattre sur le sanctuaire des anciens dieux de Karma. Vous devrez former un groupe et partir à la reconquête de ce lieu magique, dénommé depuis la vallée des

brumes. Un jeu captivant dans lequel il faudra faire preuve d'esprit d'initiative, de stratégie et de réflexion, sans compter le courage, bien évidemment.

## DESTRUCTO

Bulldog/Mastertronic



Vous disposerez de sept jours pour déjouer les plans de l'infâme Dr Destructo qui projette de mettre le monde sous sa domination. Votre mission sera de détruire l'empire de Destructo à travers 21 écrans plus difficiles les uns que les autres... Un jeu d'arcade pour les drogués du joystick.

## GALLETRON

Bulldog/Mastertronic

En l'an 303 après l'apocalypse nucléaire (c'est fou ce qu'ils sont réjouissants dans leurs scénarios, NDLR) les Aarls, une nation



belliqueuse, envisage une annexion pure et simple de votre belle planète épargnée par l'holocauste. Ceux-ci ont trouvé un système de transport qui les rend dangereux partout dans la galaxie, d'autant plus qu'ils exploitent dans leurs desseins guerriers des droids à l'obéissance aveugle. Jeu d'arcade, Galletron vous emportera explorer la surface d'une planète pour défendre votre monde de l'envahisseur. Destructeur !

## THE FINAL MATRIX

Gremlin



Depuis la création de l'Univers, deux formes de vies ont évolué différemment avec d'un côté des êtres humains, organiques et d'un autre côté des robots, ces deux races cohabitent pacifiquement sur Pludos. Malheureusement, des habitants de Pludos, les Bioptons, ont été capturés par de méchants Cratons (leurs ennemis mortels) qui les retiennent prisonniers. Votre mission, Nemrod, sera de retrouver et libérer les otages... Malheureusement pour vous, ils sont bien cachés et lorsque vous les aurez repérés, il vous faudra encore combattre. Une tâche bien difficile mais passionnante !

## DOGFIGHT

Starlight Software

Dans ce jeu d'arcade aux graphismes en 3D, vous incarnerez Rhett Dexter parti en croisade contre de méchants envahisseurs qui ont profité d'une brèche



dans le continuum espace-temps pour tenter de s'implanter par hordes entières sur votre planète... La seule solution pour les combattre véritablement sera de retrouver les morceaux du générateur qui colmatera définitivement cette brèche. Rapide, mêlant combats et recherche, Dogfight 2187 vous permettra le jeu en temps réel à 1 ou 2 joueurs simultanément. A essayer !



# GRAND CONCOURS D'ÉTÉ

AMSTRAD MAGAZINE/ERE INFORMATIQUE

## RÉSULTATS

### Tirage au sort n° 1

#### 1<sup>er</sup> prix :

Dussol Michel, 8, rue Lanterne, 95400 Villers-le-Bel.

#### 2<sup>e</sup> prix :

Boudou Roland, 19, rue Aristide Briand, 41130 Chevreux.

#### 3<sup>e</sup> prix :

Philippe Beroard, 10, rue de Berstein, 67200 Strasbourg.

#### du 4<sup>e</sup> au 30<sup>e</sup> prix :

Elbaz Cyril, 93270 Sevran.  
Mehl Thierry, 68260 Kingersheim  
Laudescher Laurent, 68100 Mulhouse  
Fischer Robert, 06300 Nice  
Kuhn André, 68110 Mulhouse  
Moszynski Remy, 77350 Le Mée Seine  
Tchéou You Tei, 75014 Paris  
Hiegel Fabien, 09300 Lavelanet  
Blanchet Julien, 63730 Les Marais de Vezie  
Tomassone Ghislain, 55400 Erain  
Cheneau Aly, 24400 Mussidan  
Dorléan Daniel, 14400 Bayeux  
Mazoulier J.-Jacques, 20600 Bastia  
Leclat Arnaud, 51430 Tinqueux  
Klein Alain, 67700 Monswiller  
Rigaut Benoît, 93340 Le Raincy  
Erin J.-François, 13300 Salon de l'Az  
Macé James, 38540 Heyrieux  
Doupens David, 63300 Thiers  
Franza Olivier, 75019 Paris  
Beuf Alexandre, 84400 Apt  
Maire Lionel, 67100 Strasbourg  
Guillemet, 27810 Mareilly Eure  
Canard J.-Marc, 78310 Mantes-la-Jolie  
Chassot Bernard, 42480 La Touffouze  
Cannarella Jean, 13110 Port-de-Bouc  
Marchal Damien, 46000 Cahors

#### du 31<sup>e</sup> au 100<sup>e</sup> prix :

Hugues Henri, 28500 Vernaillet  
Fournier Nicolas, 93290 Tremblay-les-Gonnesse  
Mathiot Alain, 55300 Saint-Mihiel  
Gugger Robert, 95210 St Gratien  
Lalande Christophe, 95210 St Gratien  
Pascu Mikael, 37300 Joué-les-Tours  
Puffton Stéphane, 79230 La Roche-sur-Poncin  
Laval Pierre, 79000 Niort  
Sattin Philippe, 34810 Pomerols  
Pedras Manuel, 81100 Castres  
Fantes J.-Pierre, 69400 Gleizil  
Amllinger Robert, 67190 Marzig  
Pedard Philippe, 75410 Claye-Souilly  
Hayret Christophe, 18520 Ayoud  
Frangé Joel, 91400 Orsay  
Jochem Evélyne, 77450 Moutry  
Lallemand Frédéric, 13700 Marignane  
Nicolas Eric, 06000 Nice  
Marchand Olivier, 92210 St Cloud  
Banis J.-Christophe, 27480 Le Tremblay

Guillemet Christian, 78500 Sartrouville  
Finck Marc, 67370 Truchtersheim  
Francini Nicolas, 37100 Tours  
Luc Kim, 75011 Paris  
Derumigny Alain, 60200 Compiègne  
Ung Song Chray, 75019 Paris  
Aubry Christian, 77100 Meaux  
Medori M.-Jeanne, 06200 Nice  
Dalsace David, 75004 Paris  
Cahou Cyril, 56400 Auray  
Lo Hoat, 75013 Paris  
Salinas Piacental, 26200 Montelimar  
Ambar Cristèle, 63350 Marignies  
Peyron Michel, 63400 Charalliers  
Serus Sébastien, 81380 Lescure  
Flammia Claude, 95600 Laubonne  
Pommery Christophe, 60100 Crèil  
Bottesini Pascal, 54180 Heillecourt  
Einius Sylvain, 54570 Foug  
Gallier Bruno, 31600 Muret  
Kerambrun Françoise, 75019 Paris  
Thomas Philippe, 54180 Heillecourt  
Senakenbourg Pascal, 80000 Amiens  
Rooz Françoise, 13009 Marseille  
Raffin Bruno, 01480 Jassans  
Mercier Benjamin, 13300 Salon de Provence  
Bruneau Vincent, 37390 La Membrolle  
Lavalette Philippe, 60000 Beauvais  
Lannoy Franck, 06100 Nice  
Werquin Frédéric, 60000 Beauvais  
Eressinet Eric, 69450 St Cyr au MI d'Or  
Audo Francis, 93600 Aulnay-sous-Bois  
Miche J.-Louis, 54710 Ludres  
Pilet Ludovic, 14000 Caen  
Savoie Emmanuel, 59800 Lille  
Sion Colette, c/o M. Blanc, 07200 Arbois  
Viel Guillaume, 60300 Senlis  
Lacaveline Michel, 81100 Castres  
Balekdjian J.-Christophe, 93340 Le Raincy  
Picatto Christophe, 13003 Marseille  
Labroye Emmanuel, 02200 Soissons  
Bujon Sébastien, 95100 Argenteuil  
Mondellon Christian, 08110 Le Campt  
Princet Tony, 86450 Pleumartin  
Le Poulenec Luc, 95000 Cergy  
Hazzi Gérard, 69330 Meyzieu  
Falanga Alain, 83160 La Valette du Var  
Corne Micheline, 14000 Caen  
Lo Philippe, 94000 Créteil  
Lepine Rodolphe, 02100 St Quentin

### Tirage au sort n° 2

Hammand Frederick, 02100 St Quentin  
Bouttier Eric, 59800 Lille  
Taing Sok, 94000 Créteil  
Pujol Christophe, 85200 Toulon  
Daunthony Simone, 69500 Bron  
Soussand Jérôme, 94000 Créteil  
Crenset Bernard, 01100 Bourgenlès

# amstradistes..

Malins les amstradistes, ils ont enfin trouvé le logiciel de leur rêve!

Vous aussi adoptez le logiciel **SÉRIE.2** et découvrez vite la **COMMUNICATION SANS FRONTIÈRE...**

**Pour moins de 1.000 F** vous pouvez désormais vous connecter directement sur le réseau téléphonique et transmettre vos fichiers, programmes, CAO, DAO en toute fiabilité. Avec **SÉRIE.2**, il n'est plus nécessaire d'être un crack en informatique pour enregistrer, archiver, imprimer, les pages écran de votre minitel afin de les consulter **HORS CONNEXION** c'est-à-dire : **GRATUITEMENT**.

Avec le câble spécial **SÉRIE.2** reliez votre ordinateur à votre minitel et vous avez immédiatement accès à vos banques de données favorites. **SÉRIE.2 UNE UTILISATION SIMPLE POUR DES APPLICATIONS MULTIPLES...**

Avec **SÉRIE.2** exploitez aussi les 2 millions d'adresses professionnelles de l'annuaire électronique pour créer vos fichiers et les récupérer dans les divers progiciels existants ou encore éditer des étiquettes adresses pour vos mailings.

**SÉRIE.2 UNE EFFICACITÉ MAXIMUM POUR UN COÛT MINIMUM.**

**SÉRIE.2** vous ne trouverez pas moins cher ailleurs.

### SÉRIE.2

• Version PC-1512

**990 F TTC.**

• Version CPC 464 + DD1, CPC 664, CPC 6128, PCW 8256, PCW 8512 (nécessite un interface série RS 232 C).

**690 F TTC.**

**SÉRIE.2** est en vente à la 

## AVEC SÉRIE.2 : "TÉLÉCOMMUNIQUEZ MALIN !"



# branchez-vous!



Pour tout complément d'information, retournez ce coupon à :

**JMN DIFFUSION**  
**LES CLÉMATITES 38410 URIAGE**  
**Permanence téléphonique : 78 27 97 90**

M., Mme \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_



13 Boulevard de la République  
92250 La Garenne Colombes  
Tél : (1) 47.84.21.77

&

2 rue Marc Sangnier  
94240 L'Hay les Roses  
Tél : (1) 46.83.03.61

## REVENDEUR AGRÉE

### PCX-20

Intel 8088, 256 K RAM  
1 x 20 Mo sur disque dur  
1 x 360 Ko sur disquette  
Carte monochrome graphique 720 x 348  
Moniteur haute résolution 14" vert  
MS-DOS 3.1, GW-BASIC

15995 F HT



### PCA-20

Intel 80286, 512 K RAM  
1 x 20 Mo sur disque dur  
1 x 1.2 Mo sur disquette  
Carte monochrome graphique 720 x 348  
Moniteur haute résolution 14" vert  
MS-DOS 3.1, GW-BASIC

19995 F HT



### AMSTRAD

AMSTRAD PCW 8256  
e traitement de texte sur  
tous les bureaux

3997 F HT



### PC-1512

Avec unité centrale, moniteur monochrome,  
un lecteur de disquettes 360 Ko, souris,  
MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP  
et PAINT, BASIC 2.

4997 F HT



DISTRIBUTEUR  
EPSON

# REMISE 10% sur LOGICIELS

MOVE : une équipe de professionnels à l'écoute de vos besoins.

### LOGICIELS JEUX

	CASS	DISQ
Kung Fu 2		190 F
Top Gun		195 F
Les Laureats		195 F
Gauntlet	121 F	180 F
Dragon L'air	110 F	180 F
Compilation 5 Jeux		175 F
Compilation 6 Jeux		175 F
Spacer Arrier		190 F
1942		185 F
Big Band		290 F
Les Goonies	130 F	
Les Passagers du Vent		330 F
Sram 2		220 F
Harry et Harry		220 F
Scott Winder Reporter		220 F
1001BC	120 F	220 F
Bob Winner		200 F
Saboteur II	120 F	200 F
Fer et Flamme		290 F
Asphalt		215 F
Bomb Jack 2	120 F	180 F
Super Cycle	139 F	210 F
Arkanoid	125 F	180 F
Scalextric	120 F	180 F
Super Pack	129 F	180 F
Ace Of Aces	130 F	190 F
Hit Pack 6		200 F
Ballblazer		175 F
Maddog		230 F
Manhattan 95		215 F
Leader Board	139 F	200 F
Zox 2099		198 F
Bobby Bearing	129 F	
Frame	145 F	
Trivial Poursuite	230 F	275 F
TT Racer	120 F	185 F
Short Circuit	130 F	
Stryfe	160 F	
M Enfin	160 F	227 F
Les Hills		198 F
Sigma		185 F
Les Passagers du Temps		240 F
Silent Service		210 F
Masque		227 F

Educatif 5ème	140 F
Autoforformation Assembleur	
Géométrie 3ème	
Maths 5ème - 4ème	
Auto-F à l'Assembleur	
Cours de Basic	
Equations 3ème	
Maths Second Cycle	
Turbo Tutor	
Micro-Géo	
Orthogus	139 F
Methode Assimil Anglais	
Balade Outre Rhin	
Big Ben	
Révision Maths Bac	340 F

### ACCESSOIRES et MATERIELS

Bureau Amstradesk	115 F
Boite 50 disk Plastique	150 F
Boite en TEAK 50 Disk	295 F
Rame de 2000 Feuilles (Bande Caroll)	220 F
2ème Lecteur (Pour 8256)	1990 F
Guide Feuille PES	280 F
Lecteur 5 1/4 PES	1990 F
Souris PCW	1630 F
Housse PCW	225 F
Imprimante DMP3000 80 Col	
Imprimante DMP4000 132 Col	
Imprimante EPSON FX800 80 Col	
Imprimante EPSON FX1000 132 Col	
Imprimante EPSON EX800 80 Col	
Imprimante EPSON EX 1000 132 Col	
Imprimante EPSON LX800 80 Col	
Imprimante Manessman 85 132 Col	
Imprimante Manessman 85 80 Col	
Carte Disque Dur TANDON 20 MO	
Drive TANDON 360 K	
Extention Mémoire 640 K	
Co-processeur Arithmétique 8087	
Cable Imprimante Blindé IBM	
Boite Plastique 50 Disk	
Boite en Teak 50 Disk	

AMSTRAD1 D28. 5/8 Hélicis bold

### LOGICIELS UTILITAIRES PC1512 TTC

Worldstar 1512	890.00 F
Supercalc 3	890.00 F
Relflex	990.00 F

Sidekick	391.00 F
Comptabilité SAARI	2241.00 F
Paie GIPSI	2241.00 F
Facturation Stock FASSI	2241.00 F
Framework Premier	1174.00 F
Compta LPC	1126.00 F
Gestion LPC	4981.00 F
Evolution Sunset	1174.00 F
Aliénor II	1992.00 F
Gem Write	1174.00 F
Gem Graph	1174.00 F
Turbo Pascal	1062.00 F
Paye Crésus II	1992.00 F
PC-Type +	1270.00 F
Basor	2312.00 F
Textor	4684.00 F

### JEUX SUR PC1512

	TTC
Infiltrator	295 F
Pitstop II	250 F
Cyrus2 Chess	245 F
Alex Higgins	240 F
Summer Gammes II	240 F
Bob Winner	240 F
MGT	220 F
Winter Games	245 F

### JEUX SUR PCW

	TTC
Bob Winner	240 F
Top Secret	295 F
Orphee	295 F
Histoire d'Or	250 F
Graphologie/Biorhythmes	199 F
Am-Stram-Dames	199 F
Mission Detector	199 F
Bridge Player	220 F
Colossus Chess	209 F
Batman	195 F
Lord Of The Rings	279 F
Tomahawk	225 F
Fairlight	196 F
Reversi	199 F
SAS Raid	160 F
Space Invader	160 F
Blackstar	131 F
SAS Attack	152 F
Biocuss	270 F

### BON DE COMMANDE

Nom :  
Adresse :

Tél :

Frais de port : 15 F logiciels  
: 100 F matériels

AMS 7/1 97

# ROBINSON CRUSOE

Editeur : Coktel Vision  
 Genre : Aventure graphique  
 Graphisme : ★★★★★  
 Intérêt : ★★★★★  
 Difficulté : ★★★★★  
 Appréciation : ★★★★★  
 Originalité : ★★★★★

Les programmeurs de Coktel Vision n'avaient plus fait parler d'eux depuis le « mémorable » Paris/Dakar, voici déjà quelques mois. C'est avec un nouveau logiciel, dont le principe n'est pas sans rappeler celui des « Passagers du vent » d'Infogrames, qu'ils nous reviennent.

L'histoire est celle, mais je suis persuadé que vous vous en doutiez, du célèbre héros de Daniel Defoë, j'ai nommé Robinson Crusoe.

Echoué sur une plage après un terrible naufrage, Robinson se trouve seul sur une île déserte, qu'il ne tarde pas à baptiser « l'île du désespoir ». Sa mission, et il n'a pas le choix, il doit l'accepter, est de réussir à survivre, et pourquoi pas, d'essayer de rentrer retrouver son brumeux pays, l'Angleterre.

## Naufrage

Le chargement est du genre énervant : il faut retourner la disquette deux fois de suite, à seule fin que « Monsieur le Logiciel » puisse trouver ses données là où Monsieur le Programmeur a bien voulu aller les caser. Cela fait, un menu apparaît, qui permet de bien observer une démonstration, de commencer une nouvelle partie, ou au contraire d'en continuer une, préalablement sauvée.

La première image écran apparaît. Rien à dire de ce côté là, les graphismes sont plus qu'honnêtes. Le mode 0 de l'Amstrad a été bien utilisé. Hélas, l'enchantement sonore est de loin inférieur au visuel. Le dessin n'occupe pas l'écran entier : une fenêtre est réservée au texte, qui informe le joueur sur les actions de Robin-



1: Un sac de nourriture. 2: Un pistolet.  
 3: De l'argent. 4: Un levier.  
 5: De la vaisselle. 6: Une chaise.



1: Pres de la plage. 2: Vue sur la mer.  
 3: Au soleil. 4: Pres d'eau douce.  
 5: A l'abri du soleil. 6: Sur une hauteur. 7: Dans un creux.



son (je vous conseille d'ailleurs d'en acheter, elles sont en hausse). La partie texte permet également au joueur de diriger le personnage, non pas par l'intermédiaire d'un analyseur syntaxique, mais par des options du genre « 1 : Je fais ça, 2 : Je fais ci, 3 : Je fais ryboat ».

Le plus amusant sont les animations. Par exemple, l'on décide de nager jusqu'à l'épave du navire, histoire de voir si on ne pourrait pas y récupérer quelques vivres ou armes, (hein, allez savoir ?). Eh bien tenez-vous bien, un sprite se met soudain à nager dans la mer. Comme je le disais quelques lignes plus haut, c'est très amusant. Mais hélas, trois fois hélas, c'est également la cause de quelques longueurs dans le jeu. De plus, on pourra regretter le nombre peu élevé de décors qui composent l'île du désespoir.

## Naufrage

Avec le logiciel, un message de détresse est fourni pour tout mode d'emploi (il est vrai que le principe du jeu ne le rendait pas absolument indispensable). Ce message, Dieu me savonne, est réellement surprenant, au bas mot : on apprend grâce à lui qu'en 1659, année du naufrage de Robinson Crusoe, monsieur Apple avait déjà eu la bonne idée d'inventer le Macintosh, et que le malheureux naufragé en possédait un portable, imprimante laser en sus. Incroyable, non ?

Stéphane Schreiber



# INVITATION



Editeur : Loricels  
 Genre : aventure  
 Graphisme : ★★ ★  
 Intérêt : ★★ ★★  
 Difficulté : ★★ ★★  
 Appréciation : ★★ ★  
 Originalité : ★

Jusqu'à présent, vous n'étes pas mécontent de votre choix professionnel, basé, il faut bien le dire, sur l'ineffable crédulité humaine. Vos articles et bouquins sur les "sciences" occultes étaient fort prisés et vous valaient une renommée quasi-internationale. Et puis quelle jubilation d'être le spécialiste d'un sujet (il faut bien le dire) bidon qui rapporte, auquel on ne croit absolument pas ! Bref, tout allait bien jusqu'au jour de cette fameuse (et curieuse) invitation : "Cher ami (hi, hi). Féru de fantastique, voyez en moi un de vos plus fervent admirateur (hé, hé, hé). J'organise ce soir même vers 18 heures une réception très, heu, spéciale dans mon modeste manoir (adresse jointe) et souhaite vivement votre auguste présence (ha, ha, ha). Votre dévoué : comte de (?...)" . Là, signature étrange et illisible. "Bah ! Encore un



excentrique oisif et fortuné qui joue à se faire peur. Eh bien allons amuser monsieur le comte de (?) en profitant de sa

table, de son vin et pourquoi pas, de quelque vieille comtesse sur le retour." Mal vous en prit, en fait de comte et de

comtesse, c'est l'horreur qui ce soir là était au rendez-vous... Issu de la porte d'entrée, un rayon de lumière avenant perce le fin rideau de la brume environnante. Cette charmante attention à l'endroit des invités — ou plutôt de "l'invité" puisqu'il s'agit de vous seul — n'augure en rien de l'ambiance très particulière qui règne à l'intérieur. Absent de toute présence humaine, le manoir d'apparence anodine, abrite en effet un épouvantable mystère que préserve une ménagerie de monstres. A vous de comprendre l'étrange dessein de votre hôte par une exploration minutieuse, collecte/utilisation d'objets et décodage de livrets sibyllins. Les combats seront fréquents pour éviter toute somnolence et mettre à mal votre superbe équilibre mental et votre belle santé. Aie ! (\*).

Jean-Claude Paulin

(\*): Bien que blasé, l'auteur de l'article se pique au jeu.

## THE LAST MISSION

Les éditeurs sont à court d'idées. La preuve, ils vont chercher leur inspiration dans les vieux hits d'antan. Z'avez pas honte, non ?

Eh bien oui, c'est bien de lui qu'il s'agit et dont on cause actuellement. Car "The Last Mission" est une version revue (et corrigée ?) de ce super (vieux) logiciel.

On se retrouve dans une espèce de complexe robotisé jusqu'à la moëlle, à bord d'une drôle de machine rampante et volante à souhaits. Le but du jeu est de procéder à une extermination en masse et en règle de tous les objets aussi indésirés que non identifiés. Il faut bien sûr slommer entre les lignes haute-tension, les lasers dernier cri, les canons à tirs multiples, et toutes ces sortes d'armes qui faisaient le



charme des extra-terrestres tels qu'on les imaginait il y a vingt ans. Le tout dans des décors stylisés genre Néo-Picasso, mais jolis quand même. Bref, c'est un jeu d'arcade pure

et dure en bonne et due forme, qui n'a d'autre but que de divertir et de mettre les réflexes (et les nerfs) à dure épreuve.

A part ça, rien de nouveau !

Stéphane Schreiber

Editeur : Loricels  
 Genre : arcade  
 Graphisme : ★★ ★  
 Intérêt : ★★  
 Difficulté : ★★ ★★ ★  
 Appréciation : ★★ ★  
 Originalité : ah bon ?

AVIONS DE COMBAT  
UNE SIMULATION  
COUVERTE DE LAURIERS

# F-15 STRIKE EAGLE

- ▶ Un jeu constructif offrant des heures de distraction
- ▶ Simulation de vols de chasse réaliste et précise
- ▶ Graphisme 3 dimensions remarquable
- ▶ Missions de combat multiples
- ▶ Niveaux de difficulté divers
- ▶ Des centaines de scénarios passionnants
- ▶ Instruments de vol très réalistes

## La simulation 'Avions de combat'

Envolez vous grâce à la simulation Microprose, déjà couverte de succès et de lauriers - si vous l'osez. Strike Eagle F-15 vous place aux commandes de l'un des avions de combat les plus dangereux et les plus perfectionnés de tous les temps; et devant un grand nombre des décisions et des dangers effectivement rencontrés par les pilotes d'avions de combat.

Montez dans votre propre F-15 et préparez vous à affronter le danger. Votre objectif est d'accomplir une série d'offensives en Asie du Sud-Est et au Moyen Orient.

Vous vous servirez d'une série époustouflante d'instruments de vol, d'armements perfectionnés et de systèmes informatisés, dont un système de tir électronique, un collimateur de pilotage et un radar de bord. Votre succès dépendra de votre talent à surpasser l'ennemi aux commandes de l'avion, au combat et par votre perspicacité.

Strike Eagle F-15 Simulation extrêmement réaliste des techniques de combat électroniques modernes.  
Disponible pour Commodore 64/128 et Amstrad CPC.

**MICROPROSE FRANCE**  
75017 Paris  
50, rue de La Condamine  
Tél. : 45.22.57.01

**MICROPROSE**  
SIMULATION • SOFTWARE

**MAINTENANT DISPONIBLE  
POUR AMSTRAD CPC**



# HELP !

Attention, si vous ne vous sentez pas une âme de "tricheur", ne lisez pas ces pages ! Elles contiennent de précieux secrets pour résoudre vos jeux d'aventure favoris... Solutions pour parvenir au but final, ou simples "trucs" pour pénétrer dans une salle particulièrement cloisonnée, nous publions le résultat des recherches d'un ou plusieurs joueurs acharnés... ou simplement plus chanceux que vous ! Alors si vous êtes complètement épuisés, attardez-vous un peu sur ces pages ; si par contre, vous venez de triompher : pensez aux copains ! En attendant, merci à tous ceux qui alimentent régulièrement cette rubrique.

## HARRY & HARRY I

### Première partie

Pose journal, écoute, traîne matelas, prends lampe, examine table, prends allumette, allume allumette avec mur, allume lampe avec allumette, brise lampe contre matelas, N, O, ferme porte, E, N, N, examine

étagère, prends rasoir, ouvre rasoir, coupe liens avec rasoir, pose rasoir, S, E, S.  
Code d'accès : Bookmaker.

### Deuxième partie

S, O, O, examine évier, prends sandwich, E, E, M, N, E, E, pose sandwich, S, saute trou, agrippe serviette, O, D, E, fouille canapé, prends clé, O, S, examine lit, prends agenda, N, N, ouvre placard, fouille poubelle, X, prends boîte, S, prends manteau, ouvre porte ouest avec clé, O, D, O.  
Code accès : Bootlegger.

Envoi de Laidaoui Faudel

## SOUL OF A ROBOT

Ayant trouvé la solution du jeu "Soul of a robot", je vous envoie un plant détaillé du labyrinthe, la démarche à suivre et quelques conseils afin de mener à bien cette mission et de détruire l'ordinateur dictateur.

vous fait économiser des vies. Attention aux champignons, ils

sont mortels. Surtout évitez de tomber de trop haut ce qui pour-

rait vous être fatal.

Envoi d'Alexandre Loussert

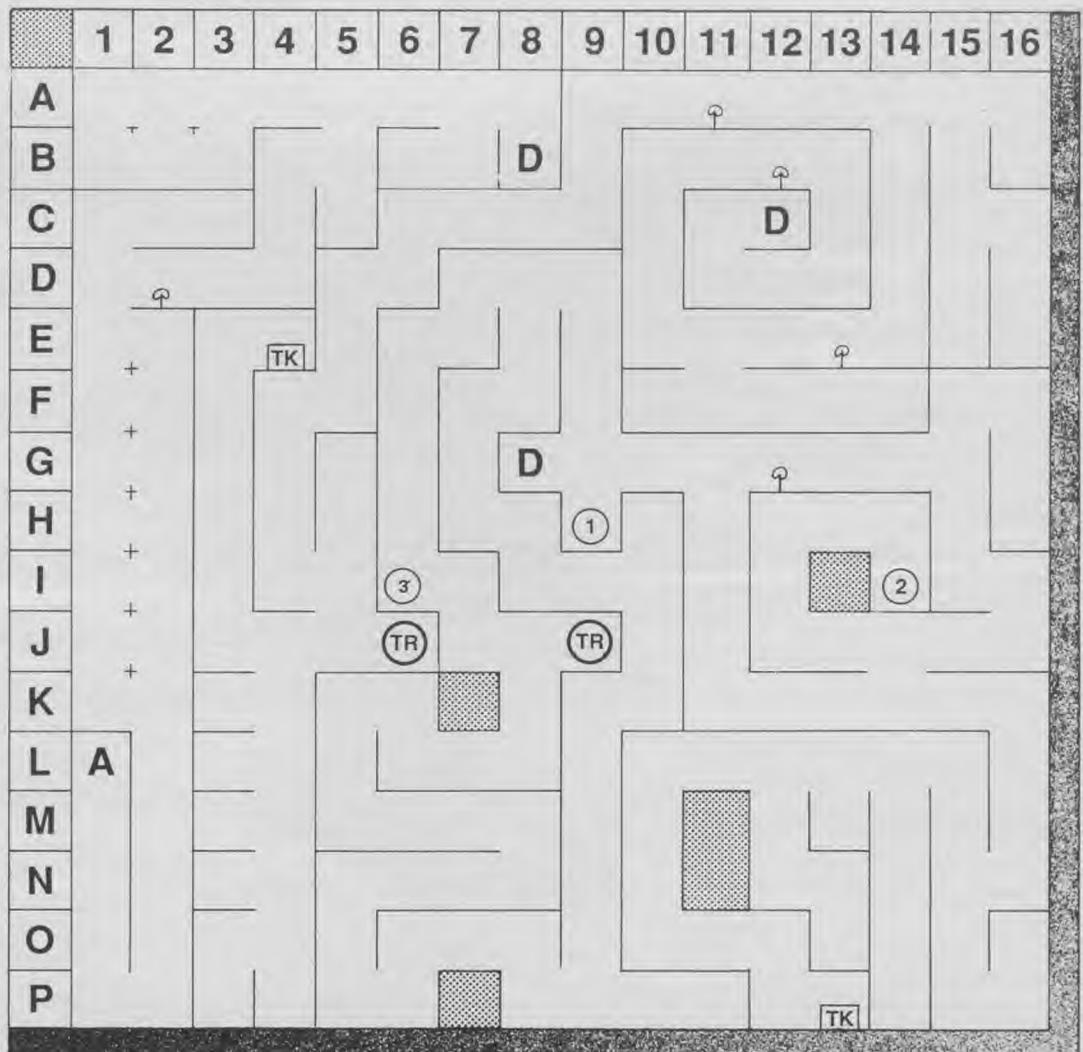
Partie 1 : au début du jeu, vous êtes en GB. Allez chercher le laser N° 1 en H9, revenez en G8, montez sur les robots prisonniers et mettez-vous dos au mur. Bloquez la barre espace (avec un livre posé sur le clavier) de façon à ce que le robot tire tout seul. Attendez que le psyché atteigne environ 3.000 puis commencez l'aventure. De cette façon, vous pourrez voler à loisir. Allez ensuite chercher le laser n° 2 en I-14, retournez en K15 : la barre qui vous empêchait de passer a disparu. Allez prendre la clé du téléporteur en P13, retournez au croisement en G9. Allez chercher le laser n° 3 en I-6, allez au téléporteur en J9 et appuyez sur COPY.

Partie 2 : vous vous retrouvez en C12. Allez chercher la clé du deuxième transporteur en E4. Retournez au transporteur n° 2 en J6 et appuyez sur COPY.

Partie 3 : vous vous retrouvez en B8. Allez directement en L1, la salle de l'ordinateur. Appuyez sur FIRE : vous avez gagné !

### Encore quelques trucs

Préférez la touche ENTER au joystick pour voler, cela vous permet de vous diriger en plein vol. N'hésitez pas à voler, ce qui



1 2 3 : Lasers    TR : Salles de téléportation    TK : Clés des téléporteurs    ♣ : Champignons.

## BAD MAX

Par ordre alphabétique, voici la liste des verbes et noms de l'aventure programmée par Transoft :

– Arracher, Avancer, Brûler, Découper, Démarrer, Désinfecter, Donner, Faire, Fouiller, Fuir, Jeter, Jouer, Manger, Mettre, Offrir, Ouvrir, Passer, Piloter, Prendre, Protéger, Ramasser, Shooter, Tabasser, Tirer, Tuer, Traverser.

– Adrenaline, Bandage, Bidon,

Boite, Boomerang, Cactus, Cadaure, Camion, Cartouche, Chien, Clé, Caca, Corne, Couteau, Gasoil, Drap, Essieu, Explosif, Fusil, Gyrocoptère, Hache, Herbe, Iroquois, Lance-Flammes, Main, Montre, Mottards, Ouvre-Boîtes, Porte, Pipeau, Plaie, Rat, Ravin, Rouleau, Ruine, Sable, Scorpion, Tenailles, Turbo.

*Envoi de Norbert Monnier*

## ZAXX 1

Vous avez passé plusieurs heures à vous battre dans Zaxx ? Pourquoi ne pas profiter du "pilote automatique" ?

1) Pour joystick automatique :  
– mettre le joystick sur "automatic", puis engager la partie – positionner votre avion en bas à gauche (au maximum).  
Vous passerez ainsi toutes les étapes du jeu, sauf le face à face

avec Zaxx. Pour le combattre, mettez votre appareil bien au centre de la piste et vous pourrez alors détruire toutes les torpilles lancées par Zaxx.

2) Pour joystick "manuel". Même procédure sauf que vous serez obligé de surveiller le jeu et de parfois tirer sur l'ennemi.

*Envoi de Sébastien Béharelle*

## SENTINEL

Des codes :

0001 : 02254153  
0002 : 88534263  
0003 : 36478937  
0004 : 81747818  
0005 : 53670951  
0006 : 76964997  
0007 : 64949596

0008 : 76465990  
0009 : 58618458  
0010 : 67510065  
0011 : 65614978  
0012 : 40693494

A vous de jouer maintenant !

*Envoi de Serge Lucio*

## NEMESIS

Pour passer les volcans, fin du niveau 1 (en rose), il faut se placer en haut à droite et aucune boule de feu ne pourra plus vous

toucher (attention, vous ne marquez pas de points).

*Envoi de Nicolas Le Goff*

## HACKER

Voici ce qu'il faut donner aux espions dans chaque ville :

Berne : cash  
Londres : chronographe

Le Caire : scarabée  
Athènes : statue de Tut  
Agra : chalet suisse  
New York : stocks et bonds  
Tokyo : perles  
Pékin : caméra 35 mm

San Francisco : album Beatles  
West Indies : jade.

*Envoi de  
X. d'Hoker et A.  
Coignard*

## DRAGON'S LAIR

Après des mois de parties acharnées, je vous livre le fruit de mes efforts, c'est-à-dire la solution de Dragon's Lair.

– Le premier disque : avancez vers le Génie de l'air en donnant successivement des mouvements de gauche à droite par rapport à la position relative du génie. Il y a en moyenne sept apparitions.

– Le couloir aux crânes : sautez en arrière (donc poussez le joystick vers l'avant) quand les crânes arrivent vers vous puis donnez un coup d'épée pour briser la main géante. Ensuite, resautez en arrière pour éviter les autres crânes. Appuyez sur FEU pour briser les deux mains (une à droite et une à gauche) puis sautez en avant pour éviter les chauve-souris et sautez à droite pour qu'elles disparaissent. Sautez ensuite à gauche pour éviter la "gélatine" puis en arrière et enfin à droite.

– Les cordes brûlantes : sautez et gardez votre doigt sur FEU jusqu'à ce que vous arriviez à la troisième rampe. Attendez toujours que la corde touche presque la rampe avant de sauter. Quand vous êtes sur la corde, balancez-vous deux fois avant de sauter.

– Le deuxième disque : ce n'est pas difficile car le vent ne souffle pas aussi fort qu'avant. Il souffle deux fois plus longtemps et fait huit fois son apparition.

– Rampes et créatures : tuez toutes les bêtes ou vous ne pourrez pas sauter sur la rampe suivante. Celles-ci disparaissent après 20 secondes, donc ne traînez pas !

– La salle d'arme : pressez FEU pour détruire la balle et la chaîne. Sautez à gauche pour éviter la cruche. Pressez FEU pour repousser le mur, sautez à droite pour éviter la hache, puis encore à droite pour esquiver le bouclier. Pressez FEU pour repousser l'autre mur. Sautez à gauche pour éviter une autre hache et faites FEU pour fracasser le bouclier. Poussez le joystick vers l'avant pour éviter la

hache. Sautez à droite pour éviter la boule de feu avant de sortir.

– Le damier mortel : essayez de sauter sur un carré à côté du cavalier et frappez-le avec votre épée à chaque fois.

– La salle aux tentacules : pressez FEU pour couper la tentacule venant du plafond. Sautez à gauche pour éviter la tentacule qui vient du ciel puis sautez en arrière (joystick vers l'avant) pour en éviter une autre. Pressez FEU pour tuer les deux tentacules qui apparaissent au plafond (l'une après l'autre). Sautez à droite pour aller vers la porte puis à droite : la voie est libre !

– Répare le dragon : prenez le trésor si l'occasion se présente. Soyez prudent quand vous allez chercher votre épée, surtout au sommet du précipice. Prenez garde aux boules de feu de Singe le Dragon. Sautez de la rampe et Daphnée est à vous... Ouf !

*Envoi de  
Pierre Malard*



# HELP!



## NITROGLYCÉRINE

### Tableau 1

Suivez les instructions et, arrivé au point convenu, appuyez sur <FIRE>.

- a) Allez chez le juge (maison du nord),
- b) allez chercher des munitions à l'armurerie (centre),
- c) tuez le bandit au port (ouest),

d) allez voir le conducteur du train à la gare (Est).

### Tableaux 2 et 3

Vous devez tuez les bandits en en vous mettant en face d'eux et en tirant. Vous pouvez éviter les coups si votre adversaire est dans un coin extrême et vous à l'opposé. Quand l'ordi-

nateur vous propose de rejouer, il est préférable de dire non pour aller plus vite.

### Tableau 4

(Voir aussi plan de Philippe Piat-Marchand) Gauche, prendre poudre, droite, monter, gauche, monter, droite, descendre, droite, descendre, gauche, baisser levier, droite, monter, gauche, monter, gauche, descendre, droite, descendre, droite, prendre calumet de la paix, gauche, monter, gauche, monter, droite, descendre, droite, descendre, droite, mon-

ter, gauche, baisser levier, droite, descendre, gauche, monter, gauche, monter, gauche, descendre, gauche, prendre pistolet, droite, monter, droite, descendre, tuer les Dalton, gauche, prendre dynamite, droite, monter, gauche, descendre, gauche, descendre, gauche, aller sur rocher.

### Tableau 5

Chaque déviation est numérotée sur le plan de chemin de fer; vous devez les permuter en respectant l'ordre. NB : les petites déviations ne



ROLE DE JACK!! DÈS  
 MAIN JE TOMBE LE  
 APEAU JE M'ENBARQUE  
 IR LA FRANCE! J'ÉLEVE  
 S MOUTONS, JE FAIS DU  
 DMAGE DE CHÈURE...  
 S'ÉCRIS DES POÈMES.



sont pas mentionnées (1-2-5 et 10)

>4-3-6-3-7-3-6-3-11-3-6-3-7-3-6-3-8-3-6-3-7-3-6-3-9-3-6-3-7-3-6-3-8-3-6-3-7-3-6-3 puis tout droit (voir plan).

### Tableau 6

- a) Boire au lac (centre),
- b) explorer la mine (ouest),
- c) remplir gourde au lac (centre),
- d) prendre hache (maison est),
- e) aller voir le Chef Indien (Nord).

Philippe Piat-Marchand  
 Benjamin et Alexandre Béchir

## NITROGLYCERINE

### TABLEAU NO 4

aiguillage en position depart

rails

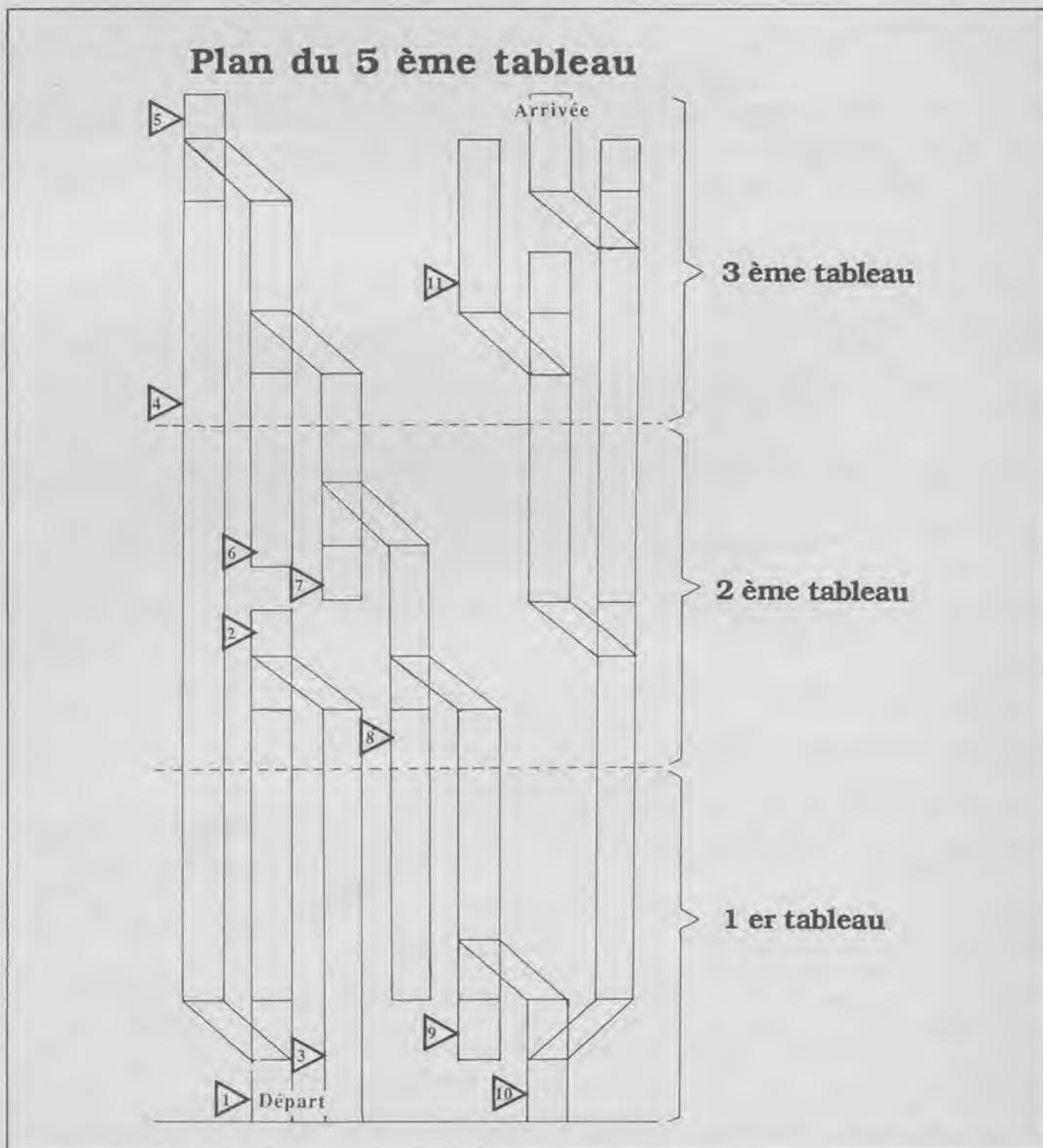
depart-arrivee

manette en position depart

### UNE SOLUTION POSSIBLE

```

DEGEBACADEGEDAHADEGED
ACADEGEDAIIJIADEGEDACA
EDAHADEGEDACADEGEDAFA
DEGEDACADEGEDAHADEGED
ACADEGEDAKADEGEDACADE
GEDAHADEGEDACADEGEDAF
ADEGEDACADEGEDAHADEGE
DACAI.
  
```



## T'AS PAS UNE REPONSE ?

Comme désormais habituellement, voici quelques appels de détresse d'aventuriers stressés... et les réponses à des questions posées il y a quelques numéros. Tout le monde « joue le jeu » et c'est bien ! Continuons !

Nous vous rappelons que si vous possédez un Minitel, il vous suffit de composer le 36.15 code MICROTEL pour crier vos « help » et recevoir des réponses – très rapides – d'autres joueurs. Vous pourrez aussi simplement consulter les questions et réponses posées en général sur le serveur ou même contribuer à « l'effort collectif » en répondant à ceux qui comme vous sont perdus dans un jeu... Ceux qui ne disposent pas encore du Minitel peuvent et doivent contribuer à nous envoyer questions et réponses pour alimenter cette rubrique qui est la vôtre.

**Q >** Dans la Geste d'Artillac, malgré la solution parue dans le numéro 19, lorsque je prends la graine de sok-sok, la chaleur devient accablante. Je sors et je meurs. Que faire ?

Qui a une solution pour 1001 BC, les plans de Saboteur II, Nexus, Avenger ?

Laurent Cargol

**Q >** Au secours, je suis bloqué dans les Passagers du Vent au premier tableau. Que faire quand on arrive en haut du premier tableau de HIRISE. Y-a-t-il un truc pour bloquer l'énergie dans Rambo ?

Sébastien Cabel

**Q >** Après de longues nuits d'insomnies, qui peut m'aider et éclairer les points suivants : dans Gremlins, que faire pour éviter les premiers Gremlins ? Dans One Man, comment faire pour passer le second tableau ; comment arriver à la solution dans l'Apprenti Sorcier ; que faire pour détruire les extra-terrestres rouges qui rampent vers notre vaisseau dans Alien break in ; où peut-

on trouver les pièces de la moto dans The Fantastic Voyage et enfin dans Airwolf, comment faire pour récupérer les savants et à quoi ressemblent-ils ?

Norbert Monnier

**Q >** Que faut-il faire quand on a trouvé l'ordinateur dans Mission Elevator ?

Christophe Soulier

**Q >** Y-a-t-il un moyen de battre à coup sûr votre adversaire dans International Karaté et comment faire les smashes dans Ping-Pong ?

Anthony Gruffaz

**Q >** Comment prendre le troisième cœur en or dans Sorcery + ?

Par ailleurs, j'ai acheté il y a quelques mois Aliens en version disquette et je me suis aperçu que certaines salles comportaient des écrans et que mon personnage ne pouvait plus avancer dans d'autres salles. Est-ce un problème de disquette ou est-ce prévu par le jeu (on m'a dit qu'en version cassette il n'y avait pas d'écran). Qu'en est-il et comment

remédier à ce problème ?

Pascal Beaupère – Rouen

**Q >** Dans Avenger je ne trouve pas les objets et les chefs ?

Dans Goonies, comment passer le deuxième tableau ? Je sèche également dans Cauldron 1 et Short Circuit ?

JMV, Beaumont

**Q >** Dans Antirad je n'arrive pas à trouver la mine d'implosion, l'inverseur de particules et le générateur ?

Sébastien

**Q >** Dans Saboteur II existe-t-il un moyen de stopper la bande d'énergie ? Où se trouve la moto ?

Dans 3D Fight, peut-on détruire ou éviter la petite navette ronde située en bas de l'écran et si oui comment ?

## Réponses

Réponse à Eric Gleize et Jean Pol (N° 24) :

Dans Rambo, il n'y a pas d'appareil photo : il faut délivrer l'homme attaché dans le camp, en haut à gauche, en lui tirant dessus à coup de couteau (NDLR : !!!). Puis, une fois la forêt traversée, embarquer. A ce moment, revenez vous poser sur le « H » en bas à droite du camp. Dirigez-vous ensuite vers la cage des prisonniers vers la gauche et ouvrez-la au couteau. Une fois tous les prisonniers délivrés, retournez à l'hélico : à ce moment commence un combat aérien avec un autre hélicoptère.

L. Sharif et O. Leroy

Réponse à Eric Gleize (N° 24) : Dans Airwolf, dans la salle de départ (à gauche), il y a une boîte avec un point blanc : c'est le boîtier de contrôle. Pour le détruire, tire sur le point blanc.

M. Jovet

Réponse à Mathieu Kaiser (N° 24) :

Dans Hacker, tu te déplaceras dans un réseau de souterrains complexes : quand tu déplaces ton point il arrive souvent que des traits dépassent du point : ils t'indiquent là où les direc-

tions possibles.

M. Jovet

Réponses à Eric (N° 24) :

Pour Commando, dans l'area 3 après le pont, dirige toi à gauche de l'écran puis force toujours tout droit (mitraille un peu si nécessaire). Une Jeep va ensuite venir (à droite devant toi), continue à courir tout en te déviant à petits coups de manette vers le véhicule. En tirant dessus, elle se détruira. Pour éviter les torches des lanceurs rouges, incline-toi vers la droite ou la gauche et profite de l'occasion pour le tuer. En ce qui concerne Rambo, à ma connaissance il n'existe pas d'appareil photo...

JMV – Beaumont

Réponse à Jean Pol (N° 24) : En ce qui concerne Rambo, il faut – après être monté dans l'hélicoptère – :

aller au sud, se poser dans le village sur le H (le même que la piste de décollage) qui se trouve dans le sud-est du village. Dirige toi ensuite vers la gauche et tu aperçois une espèce de cage. Sélectionne le couteau, colle-toi et tire contre la cage : les otages sont libérés.

Retourne ensuite à l'hélicoptère et vas vers le Nord. Attention à l'hélicoptère ennemi (il est déconseillé de passer dessus). Dans un autre village, se poser etc...

JMV – Beaumont

Réponse à Jean Pol (N° 24) : Pour Ghostbusters, se placer sous le temple de Zuul et lâcher l'appât. Appuyer tout le temps sur Fire.

Pour Rambo, je te conseille de tuer les hommes avec le couteau, d'éviter les balles. Une fois dans l'hélico, reviens dans le camp le plus vite possible et stoppe sur la croix en bas à droite. Entre dans le camp et délivre l'homme blanc attachés sur une croix en haut à gauche. avec ton couteau dans la bâtisse grise en bas et vers le milieu. Reviens à l'hélico.

Sébastien Foy

Réponse à Eric Gleize (N° 24) :

On ne peut battre Ravioli Mafiosi qu'en alternant les coups « bas gauche » (A+I), « haut droite » (1+O) et « haut gauche » (I). Les deux premiers coups doivent lui enlever sa garde et le troisième doit le toucher.

Pascal

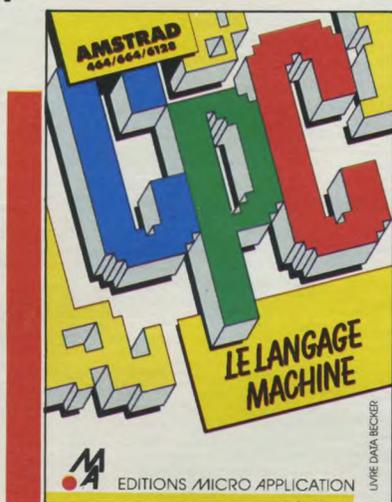
## Bien débiter avec le CPC 6128

Vous qui venez d'acquérir un CPC 6128, réussissez à coup sûr vos débuts. Apprenez pas à pas les notions de programmation du Basic, de graphisme et de son. Découvrez les possibilités de votre lecteur de disquette (formatage, fichiers et fichiers ASCII, protection des programmes, sauvegarde, fusion, suppression de fichiers...). (Réf. ML 146) 99 FF. 200 p.

# E PLEIN DE TONUS POUR VOTRE CPC.

**Débutant ou utilisateur confirmé de CPC 464, 6128, exploitez à fond les capacités de votre machine à travers des informations précises, des explications et exemples clairs, le langage machine et le Basic. Découvrez tout sur le CP/M et votre lecteur de disquette pour programmer en vrai "pro".**

**Pour tous ceux qui considèrent que le Basic n'est ni assez puissant ni assez rapide. Découvrez les bases de la programmation en langage machine, au mode de travail du processeur Z 80 en passant par une description précise de ses instructions ainsi que l'utilisation des routines systèmes. Le langage machine n'aura plus de secret pour vous grâce aux nombreux exemples et programmes complets (assembleur, désassembleur et moniteur). (Réf. ML 123) 129 FF. (Réf. ML 223) 249 FF avec la disquette. 250 p.**



## Le grand livre du Basic sur CPC 6128

Exploitez à fond toutes les capacités de l'excellent Basic Locomotive et maîtrisez les bases de la programmation et ses domaines professionnels (tris, fenêtres, masques, écrans, traitement des erreurs, protection contre la copie) et le fonctionnement interne du Basic. Découvrez les domaines "créatifs": graphismes, sons et musique. Gérez le stockage des données et le lecteur de disquette, son accès direct avec l'AMDOS et les interruptions Bankwrite, Bankfind et leurs applications RAMDISK. Enfin, des listings d'applications comme traitement de texte, budget familial... (Réf. ML 168) 149 FF. (Réf. ML 268) 249 FF avec la disquette. 260 p.

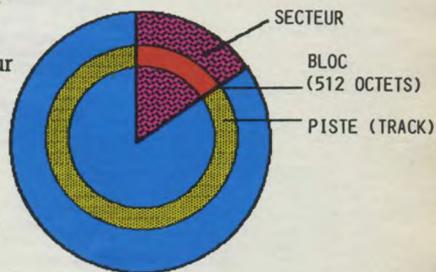


## Le livre du CP/M

Toutes les explications indispensables pour une bonne utilisation et compréhension de CP/M sur CPC 464, 664, 6128 et PCW 8256: stockage des données, protection contre l'écriture, codification ASCII, utilisation des programmes CP/M, les versions CP/M 2.2 et CP/M plus (3.0)... et la structure interne de CP/M pour les programmeurs avancés. (Réf. ML 128) 149 FF. 220 p.

## Le livre du lecteur de disquette

Tout sur la programmation et la gestion des accès disque avec les CPC 464, 664, 6128 et le FLOPPY DDI-1! Profitez des nombreuses informations, des précieux conseils et exemples accompagnant chaque chapitre. Disposez des listings d'utilitaires ultra-performants comme un moniteur disque, une gestion de fichiers relatifs... ainsi que d'un listing du DOS commenté, de la description électronique de l'appareil et d'une gestion de fichiers. (Réf. ML 127) 149 FF. (Réf. ML 227) 269 FF avec la disquette. 390 p.



## Les indispensables CPC

- Trucs et astuces pour l'Amstrad CPC (Réf. ML 112) 149 FF.
- Programmes Basic pour les CPC (Réf. ML 119) 129 FF.
- Graphismes et sons CPC 464 (Réf. ML 124) 129 FF.
- Des idées pour les CPC (Réf. ML 132) 129 FF.
- La bible du CPC 664/6128 (Réf. ML 146) 199 FF.
- Le Basic au bout des doigts CPC 464, 664, 6128 (Réf. ML 118) 149 FF.
- Communications, modem et Minitel sur Amstrad CPC (Réf. ML 151) 149 FF.

**GRANDE EXPO DE LA MICRO ET DU MINITEL : STAND 1 AB 1118**

**MICRO APPLICATION**  
13 rue Sainte-Cécile 75009 PARIS  
Tél. (1) 47 70 32 44

réf.	désignation	prix
Total TTC		

Date : \_\_\_\_\_ Signature :

Mandat  Chèque  Carte Bleue  
chèques à l'ordre de Micro Application.

Date d'expiration : \_\_\_\_\_

Nom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_

**Gratuit :**  
 je désire recevoir le catalogue 87/88 de :



**L'ÉNERGIE MICRO**

Diffusion Librairies :  
ÉDITIONS RADIO  
Distribution :  
Suisse : MICRO DISTRIBUTION S.A.  
Genève - Tél. : (022) 41.26.70.  
Belgique : EASY COMPUTING  
Bruxelles - Tél. : 02-660 6390.

EDITIONS MICRO APPLICATION



**CADEAUX :**  
CPC : 4 jeux (K7 ou Disquettes)  
+ 1 manette  
PCW : 1 jeu de Housses



# BONNE RENTRÉE!!!

## l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris!...

# VIDEOSHOP

Crédit immédiat et facilités de paiement  
mensualités fixes : **400 F**

**VIDEO SHOP chez vous**  
A bord des camions expo

VIDEO SHOP  
vous rend visite  
pour vous présenter  
la nouvelle gamme.  
Déplacement sur simple  
appel téléphonique.

**AMSTRAD  
PCW 8256**

~~4997 F HT~~  
**3997 F HT**

**encore  
plus fort**

**EXCEPTIONNEL !!!**  
Spectrum 128 K + 2 : 1590  
(Cadeaux : 6 jeux  
+ 1 manette)



Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensualités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assur.
CPC 464 Monochrome.....	1990 F				
CPC 464 Couleur.....	2990 F				
CPC 6128 Monochrome.....	2990 F				
CPC 6128 Couleur.....	3990 F				
PCV 8256.....	4740 F				
PCV 8512.....	5926 F				
Lecteur FDI.....	1990 F				
Lecteur FD2.....	1690 F				
Imprimante DMP 2000.....	1690 F				
Chaîne LASER CD 1000.....	4490 F				
Chaîne LASER CD 2000.....	4990 F				
Magnétoscope AMSTRAD VHS.....	3990 F				

**\* Crédit CREG 90 Jours**

### PERIPHERIQUES

	C/D	Prix
Lecteur 5 1/4 MKo + câble.....		1990 F
Lecteur de disquettes FDI.....		1590 F
RS 232 (C) 8256.....		690 F
Souris AMX.....		690 F
Souris PCW 8256.....		1490 F
Lecteur K7 + câble (684-6128).....		390 F
Stylo Optique 8256.....		880 F
Extension 256 Ko 8256.....		490 F
RS 232 (C).....		590 F

### UTILITAIRES

	C/D	Prix
Multiplan (D) 6128-8256.....		499 F
D Base II (D) 6128-8256.....		790 F
Tool Box (D).....		740 F
Quick Mailing 8256-8512.....		490 F
Comptabilité Alienor 8256.....		1050 F
Pocket Wordstar (TI Texte).....		890 F
Stock-Facturation.....		1750 F
Turbo Tutor.....		345 F
Paie Logiciels.....		1150 F

### BIBLIOGRAPHIE

Le livre de l'Amstrad PC.....	99 F
102 programmes CPC 464 (PSO).....	120 F
Super jeux Amstrad (PSI).....	120 F
Trucs et astuces (Micro-Appl).....	149 F
Programme Basic (Micro-Appl).....	129 F
Basic aux bouts des doigts (id.).....	149 F
Amstrad ouvre-toi (id.).....	99 F
Communication Modem.....	179 F

### JEUX

3D Clock Chess 8256.....	150 F
Bridge Player 8256.....	220 F
Bat Man 8256.....	190 F
Bad Max (C/D).....	89-149 F
3D Voice Chess (C/D).....	129-149 F
Match Point (C/D).....	99-185 F
Scrabble (C/D).....	195-249 F
3D Grand Prix (C/D).....	99-149 F
Sapiens (C/D).....	139-180 F
Maracaibo (C/D).....	139-180 F
Bactron (C/D).....	139-180 F
M.G.T. (C/D).....	139-180 F

Arsène (Emul. Minitel).....	590 F
Mercitel I (RS232 + câble + soft) PCW.....	1410 F
Mercitel II (Mercutel I + modem).....	2290 F
Imprimante OKIMATE 20.....	2290 F
Imprimante Epson LX 800.....	2990 F
Digitaliseur.....	1150 F
Turner TV.....	1390 F
Graphiscop II.....	990 F
Multiface 2.....	590 F
Synthé. Technimusic.....	490/560 F

Gestion GP II.....	990 F
Datamat PCW.....	590 F
PCW Graph.....	395 F
Discology.....	350 F
Rotare PCW.....	350 F
Ebasic PCW.....	250 F
Tele Tutor Clavier.....	490 F
La Solution.....	950 F
Super Paint.....	395 F
Space Moving.....	295/395 F
Turbo Pascal Graphics.....	940 F

Jeux d'aventure (id.).....	129 F
Bible du programmeur (id.).....	249 F
Langage Machine (id.).....	129 F
Graphisme et sons (id.).....	129 F
Peeks et Pokes (id.).....	99 F
Livre du lecteur de disquettes.....	149 F
Bible du graphisme.....	199 F
Introduction à DBASEII.....	188 F
Le grand livre du PCW.....	179 F

Le Pacte (D).....	220 F
Grand Prix 500 CC (C/D).....	149-195 F
Green Beret (C/D).....	89-149 F
Thomahawks (C/D).....	89-139 F
Winter Games (C/D).....	89-139 F
Pack Jeux Fil (C/D).....	145-195 F
Infiltrator (C/D).....	99-149 F
Blue War.....	129 F
Bob Winner.....	195 F
Fer et flammes.....	290 F
Top Gun.....	99-149 F
Gauntlet.....	99-149 F
Silent Service.....	99-149 F
Scobby Doo.....	99-149 F
Trivial Pursuite CPC/PCW.....	249-290 F

**PRIX CLUB - 10 %.** Nous consulter.

DISQUETTES AMSOFT 3". LES 10 : 249 F - OFFRE LIMITEE.

## VIDEOSHOP

**l'espace AMSTRAD  
le plus micro de Paris**

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.

50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal  
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

**BON DE COMMANDE** à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15

**PORT 15 F LOCICIELS  
PORT 100 F MATERIEL**

Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

Téléphone \_\_\_\_\_

Je désire recevoir une documentation sur : \_\_\_\_\_

Joindre 3 timbres à 2.20 F pour frais d'envoi.

Je possède un micro ordinateur :

Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC

Montant total TTC

Je choisis la formule de règlement :  Au comptant  À crédit\*  
 Je vous joins mon règlement par :  
 Chèque bancaire  CCP  Contre remboursement (100 F en sus).  
\*(Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

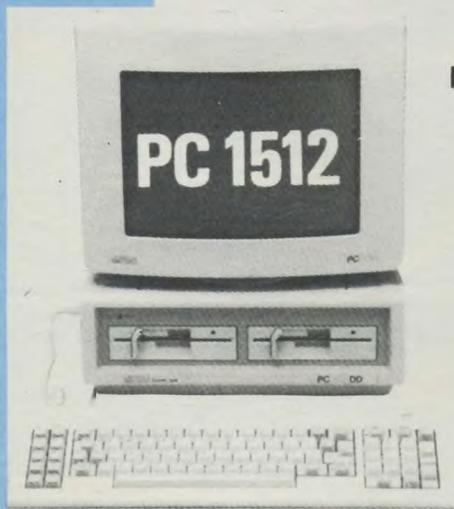
**CREDIT**  
mensualités fixes 400 F/mois  
SAV assuré sur place



# INTELCOM

47, rue de Richelieu, 75001 PARIS  
Tél. : 42.96.93.95

## AMSTRAD compatible PC 1512



**PROMOTION SPECIALE  
MALETTE PRACTI :  
990 F**  
Quantité limitée

**PROMOTION  
LIMITÉE  
AMSTRAD  
PC 1512 DD  
couleur  
+ IMPRIMANTE  
DMP 3000  
+ SUPERCALC III  
+ WORDSTAR  
9990 F H.T.**

### MATERIEL :

- PC 1512 SD Monochrome..... 4997 HT (5926,44 TTC)
- PC 1512 SD Couleur..... 6890 HT (8171,54 TTC)
- PC 1512 DD Monochrome..... 6290 HT (7460,00 TTC)
- PC 1512 DD Couleur..... 8190 HT (9713,34 TTC)
- PC 1512 HD 20 Méga
- Monochrome..... 9990 HT (11848,14 TTC)
- PC 1512 20 Méga Couleur..... 11890 HT (14011,34 TTC)

## LA DIVISION PROFESSIONNELLE DE VIDEOSHOP

1/2 journée de formation gratuite  
(sur place ou par correspondance)  
Leasing-Maintenance assurée.

**EXCEPTIONNEL !!!  
IMPRIMANTE  
CITIZEN 120 D  
1790 F TTC**

Le matériel est garanti 2 ans  
pièces et main d'œuvre

### PERIPHERIQUES

- Imprimante DMP 3000 ..... 2290
- Imprimante CITIZEN (132 colonnes) .. 3990
- Imprimante DMP 4000(132 colonnes) 3990
- Disque dur 20 Méga Tandon ..... 4990
- cartes KORTEX ..... 1450
- Extension mémoires ..... 790
- Imprimante Laser ..... 26200 HT

### UTILITAIRES :

- EVOLUTION..... 990
- GEM WRITE..... 990
- TEXTOMAT..... 790
- WORD JUNIOR..... 1150
- WORD STAR..... 890
- CALCOMAT..... 790
- MULTIPLAN JUNIOR..... 690
- SUPERCALC III..... 890
- COMPTABLITE  
ALIENOR II..... 1950
- COMPTABLITE LPC..... 1150
- COMPTABLITE MEMSOFT 1990
- COMPTABLITE SAARI.... 1990
- D BSE II PC..... 1150
- DATAMAT..... 790
- FRAMEWORK PREMIER.. 1150
- REFLEX + WORK SHOP.. 1490
- SIDEKICK ..... 350
- YES YOU CAN !!..... 1150
- QUICK MAILING..... 790
- FACT - STOCK..... 1990
- GESTION LPC..... 4950
- GEM DRAW..... 990
- GEM GRAPH..... 990
- GEM WORDCHART..... 990
- PRINT SHOP..... 490
- TELE TUTOR CLAVIER... 490
- SUPER BASE..... 990

### LANGAGES :

- TURBO PASCAL ..... 950
- TURBO PROLOG..... 950
- TURBO BASIC..... 950
- TURBO C..... 950
- TURBO TUTOR..... 345
- TOOL BOX..... 690
- QUICK BASIC..... 990

### JEUX :

- BALANCE OF POWER..... 290
- BLACK CAULDRON..... 349
- CHESS MASTER 2000..... 490
- ECHEC 3D..... 199
- FLIGHT SIMULATOR..... 590
- INFILTRATOR..... 260
- KARATEKA ..... 290
- LES PASSAGERS DU VENT..... 299
- ORBITOR..... 390
- SILENT SERVICE..... 249
- SOLO FLIGHT..... 199
- WINTER GAMES..... 229

### BIBLIOGRAPHIE :

- Livre de l'Amstrad PC  
(Micro application)..... 99
- Bien débuter (Micro application).... 149
- Livre du Basic II  
(Micro application)..... 179
- Trucs et Astuces  
(Micro application)..... 179
- Livre du GW Basic,  
(Micro application)..... 149
- Manuel des références techniques... 249
- Guide du Basic 2 (Sybex)..... 128
- Guide de Dos + (Sybex)..... 128
- MSDOS - PCDOS (Sybex)..... 248
- MSDOS Approfondi (Sybex)..... 278
- Assembleur 8086 - 8088 (Sybex).... 220

# INTELCOM

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h  
47, rue de Richelieu - 75001 Paris  
Tél. : (1) 42.96.93.95 - Métro : Palais-Royal

**BON DE COMMANDE** à adresser à INTELCOM, 47, rue de Richelieu, 75001 Paris  
POUR TOUT REGLEMENT PAR CHEQUE, ECRIRE A L'ORDRE DE VIDEOSHOP.

Nom .....

Prénom.....

Adresse .....

Code postal..... Ville.....

Téléphone .....

Je désire recevoir une documentation sur : .....

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.

Je vous adresse la commande suivante :

DESIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

Je choisis la formule de règlement :  Au comptant  A crédit\*

Je vous joins mon règlement par :

Chèque bancaire  CCP  Contre-remboursement (100 F en sus).

\* (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF).

**PORT 15 F LOGICIELS  
PORT 100 F MATERIEL**



# GREYFELL

## THE LEGEND OF NORMAN

Editeur : Starlight Software  
 Genre : aventure/arcade  
 Graphisme : ★★ ★★  
 Intérêt : ★★ ★★  
 Difficulté : ★★ ★★  
 Appréciation : ★★ ★★  
 Originalité : ★★

**D**ans le pays imaginaire de Greyfell, rien ne prédestinait Norman, matou insignifiant sérieusement porté sur la chopine, à un destin héroïque. Pourtant, un miraculeux concours de circonstances fit de lui l'être légendaire qui osa affronter le terrifique sorcier "Mauron" dans sa redoutable forteresse. Ce dernier, cleptomane notoire (en plus d'autres vices qu'il vaut mieux, ici, passer sous silence), assouvit spectaculairement sa perversion en dérochant rien moins que l'instimable "Globe de la vie". L'absence de ce grand dispensateur d'ondes bienfaitrices, affligea cruellement le paisible royaume et les invectives à l'égard du tyran allaient bon train. Surtout dans les tavernes que notre poivrot de chat fréquentait, on s'en doute, avec enthousiasme et assiduité. Un soir ou celui-ci était particulièrement éméché, le hasard et la

providence se mirent d'accord : les propos avinés d'une table voisine produiraient sur le chat Norman un effet inattendu. Revoyons la scène :

— "C'qui faudrait, c'est un mec qui en aient, ouais, c'est sûr !

— Hé ! les gars (hips !), j'suis votre homme (burp !), j'men va l'récupérer vot' ballon d'eau de vie. Tavernier ! Un dernier pour la route (rôôô !)." Ainsi, d'une fanfaronade d'éthyliques naquit la légende, mais les braves gens de Greyfell ne le surent jamais.

Une plateforme en perspective soutient les différents décors dans lesquels évoluent les protagonistes. C'est désormais connu et le système a fait ses preuves. Trois fenêtres en bas de l'écran contiennent les icônes figurant les différentes actions possibles (prendre un objet, l'utiliser, le lâcher, choisir un sort, l'actionner, etc.) ainsi que divers indicateurs (vies, souffle, sorts disponibles, nombre de points, etc.). La forêt est peuplée comme il se doit de créatures féroces (crocodiles, rats, loups, minotaure),

de monstres potagers (tomates tueuses et endives mangeuses de chats) et de quelques amis de bons conseils (Willye le cochon flic, Blotto le lapin ivre lui aussi, Hitormis le sage hibou, etc.). A signaler une célébrité inversement proportionnelle au nombre de belligérents et une musique incohérente visiblement créée dans un état d'ébriété. Et une quête de plus, un peu fade et pas très originale, pour les collectionneurs du genre. Garçon ! La même chose (hips !).

Jean-Claude Paulin



# PROFANATION

**O**h la belle jaquette ! Quelle tendre aventure se cache sous l'exquise délicatesse d'une aussi douce illustration (un zombie transperçant de son poignard, le visage horrifié d'un infortuné profanateur) ? Tout simplement la sempiternelle histoire d'un piller de temple qui doit rendre des comptes aux épouvantables occupants de l'immense édifice. Le parcours est de type "Rambo" et vous devez dans chacun des dix-sept tableaux, découvrir puis emprunter le passage secret (portes de l'enfer) menant à la salle suivante. Il convient d'user sans faillir de votre fusil à répétition



Editeur : Chip  
 Genre : arcade  
 Graphisme : ★★  
 Intérêt : ★★  
 Difficulté : ★★  
 Appréciation : ★★  
 Originalité : ★

contre les zombies, scarabés géants, ectoplasmes, chauve-souris et autres tourbillons de sables mortels qui encombrant le labyrinthe et d'esquiver les graines/projectiles de plantes mystérieuses. N'oubliez pas, en évitant de traîner inutilement dans les culs-de-sac, de

satisfaire au passage votre insatiable avidité, en ramassant tout ce qui représente quelque valeur (coffres, diamants, actions TF1, etc.). Aucune illustration musicale ne viendra déconcentrer le joueur dans sa profanation, sinon le crissement de ses pas et les

tirs incessants de sa pétoire. Voilà. Les scrollings et l'animation sont satisfaisants, mais l'absence d'originalité qu'appuie un graphisme passable aux couleurs pénibles, a de quoi attrister les inconditionnels du genre.

Jean-Claude Paulin

**AVENTURE,  
RISQUE,  
SIMULATION,  
SUSPENS...**



**TOUJOURS DU NOUVEAU CHEZ**

**BOOMERANG**

CENTRE D'ÉCHANGE DU LOGICIEL JEUX

EN TOUTE LIBERTÉ, POUR PARTIR A LA DÉCOUVERTE, LE PLUS IMPORTANT CENTRE FRANÇAIS D'ÉCHANGE DU LOGICIEL DE JEUX VOUS OFFRE UN CHOIX QUASIMENT ILLIMITÉ DE PROGRAMMES. AVENTURE, FICTION, SIMULATION, RÉFLEXION, CHOISISSEZ VOS DOMAINES DE PRÉDILECTION ET MESUREZ-VOUS AUX DIFFICULTÉS PROPOSÉES PAR LES JEUX. TOURNEZ LA PAGE ET DÉCOUVREZ UN CHOIX FANTASTIQUE EN CASSETTES OU DISQUETTES.

GAG



# BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

## CASSETTES

1001 BC	37	75
▽ 1942	27	55
3 D FIGHT	22	45
ACE	44	89
▽ ACE OF ACES	29	59
ACROJET	44	89
▽ ACTIVATOR	24	49
ALIEN 2	34	69
▽ ALIEN 8	15	30
ALIEN HIGHWAY	27	55
AMELIE MINUIT	29	59
AMERICA'S CUP	39	79
AMSTRAD ACADEMY	47	95
ANNALS OF ROME	57	115
ANTIRIAD	39	79
ARKANOID	44	89
ARMY MOVE	44	89
▽ ASPHALT	42	85
ASTERIX	37	75
AU REVOIR MONTHY	47	95
AVENGER	32	65
▽ BACTRON	24	49
BAD MAX	29	59
BALL BREAKER	49	99
BALLE DE MATCH	34	69
● BARBARIAN	47	95
● BASKET BALL	44	89
BIGGLES	32	65
▽ BIG 4	39	79
BILLY LA BANLIEUE	32	65
● BLACK BALL	47	95
BLADE RUNNER	24	49
▽ BLAGGER	24	49
BOMB JACK	27	55
▽ BOMB JACK 2	37	75
BOUNDER	37	75
▽ BREAKTHRU	24	49
● BUBBLER	47	95
BRUCE LEE	15	35
CAMELOT WARRIORS	47	95
CAULDRON 2	24	49
● CESNA OVER MOSCOU	69	139
CHILLER	15	35
▽ CITY SLICKER	24	49
▽ COBRA	32	65
▽ CODENAME MAT 2	15	35
COMBAT LINX	22	45
▽ COMMANDO	19	39
COMPUTER HITS 10	49	99
CONFUZION	33	75
● COSA NOSTRA	62	125
CRYSTAL CASTLE	47	95
CRYSTANN	82	165
DAMBUSTER	25	55
DAN DARE	44	89
DANDY	42	85
● DANGER STREET	62	125
DARK STAR	22	45
▽ DEACTIVATOR	24	49
● DEATHCATE	47	95
DEATHVILLE	44	89
▽ DEEP STRIKE	24	49
DESPOTIK DESIGN	62	125
DOG FIGHT	49	99
DONKEY KONG	39	79
DRAGON'S LAIR	39	79
DRAGON'S LAIR 2	47	95
DYNAMITE DAN	39	79
EAGLE NEST	49	99
EDEN BLUES	27	55
▽ ELECTRA GLIDE	24	49
▽ ELECTRIC WONDERLAND	22	45
ELITE	42	85
ENIGME A OXFORD	79	159
▽ EQUINOXE	24	49
EREBUS	54	109
EXPLODING FIST	15	35
EXPLORER	34	69
EXPRESS RIDER	47	95
▽ FAIRLIGHT	24	49
FIGHTER PILOT	15	30
FIGHTING WARRIOR	19	39
● FINAL MARTIX	47	95
FIRE LORD	37	75

FLASH	64	129
FLIGHT PAT 737	22	45
FRANCE GEO	49	99
▽ FUTURE KNIGHT	27	55
▽ GALACHIP	22	45
GALVAN	24	49
▽ GHOST'N GOBLINS	22	45
GHOSTBUSTERS	15	35
GOLD HITS 2	54	109
GOLIATH	42	85
▽ GOONIES	24	49
▽ GRAND PRIX 500 CC.	37	75
GRAPHIQUE CITY	37	75
GREEN BERET	22	45
GREYFIELD	49	99
HACKER	24	49
▽ HACKER 2	32	65
HANSE	74	149
HARBALL	44	89
● HEAD OVER HEELS	44	89
HIGHLANDER	24	49
HIJACK	37	75
● HITS ERE 1	72	145
HIT PACK 2	47	95
HOWARD THE DUCK	44	89
HUNTER KILLER	15	35
HYDROFOOL	47	95
▽ HYPERSPORTS	22	45
▽ IKARI WARRIORS	29	59
IMPOSSABALL	42	85
● INERTIE	59	119
▽ INFILTRATOR	27	55
INTERNATIONAL KARATE	42	85
INTO OBLIVION	15	35
● INVITATION	64	129
▽ JAIL BREAK	32	65
JUMP JET	19	39
● K.Y.A.	62	125
KAT TRAP	44	89
● KILLED UNTIL DEAD	47	95
KILLER KING	49	99
KINEKIT	44	89
KNIGHT GAMES	37	75
KNIGHT LORE	22	45
KNIGHT RIDER	22	45
▽ KONAMI COIN OP HITS	27	55
KONAMI'S GOLF	37	75
● KRACK OUT	44	89
KWAH	42	85
▽ L'AFFAIRE SYDNEY	44	89
L'AIGLE D'OR	47	95
L'HERITAGE	49	99
LE SCEPTRE D'ANUBIS	67	135
LEADER BOARD	44	89
LES DENTS DE SA MERE	32	65
LES LAUREATS	44	89
LEVIATHAN	47	95
● LIVINGSTONE SUPONGO	44	89
● LIVINGSTONE	62	125
LORD OF THE RING	37	75
M'ENFIN	67	135
MAD DOG	69	139
MAGMAX	44	89
MANANTHAN 95	62	125
MANIC MINER	22	45
MARACAIBO	32	65
▽ MARBLE MADNESS	49	99
● MARCHÉ A L'OMBRE	72	145
● MARIO BROTHERS	44	89
MARTIANOIDS	47	95
MASTER OF THE LAMPS	22	45
MERCENAIRE	37	75
MERCENARY	44	89
▽ MERMAID MADNESS	22	45
METRO 2018	39	79
METROCROSS	47	95
MGT	47	95
MIAMI VICE	34	69
MICROPPOL HITS	47	95
MICROSAPIENS	27	55
MINDSHADOW	13	39
MISSION 2	39	79
MISSION OMEGA	42	85
▽ MLM 3 D	29	59
MONTHY ON THE RUN	37	75
MR FREEZE	22	45
● MUTANTS	44	89

ATTENTION: La valeur de la première colonne est la valeur de reprise des logiciels envoyés pour échange.  
La valeur de la deuxième colonne, le prix de vente des logiciels commandés.

NOUVEAUTÉS SIGNALÉES PAR ●  
PRIX EN BAISSÉ SIGNALÉS PAR ▽

## TITRES POUR AMSTRAD CPC

NEMESIS	44	89
● NEMESIS THE WARLOCK	44	89
NEXUS	37	75
NIGHT GUNNER	24	49
NIGHTSHADE	19	39
NOW GAMES 3	27	55
NOW GAMES 4	49	99
PACIFIC	27	55
▽ PACK ELITE	24	49
● PAPERBOY	44	89
▽ POSEIDON	22	45
PRODIGY	39	79
● PROFANATION	59	119
PYJARAMA	22	45
QUESTOR	42	85
RAID SCORPION	47	95
RAID SUR TENERE	29	59
RASPUTIN	37	75
▽ REBELS PLANET	27	55
RED ARROWS	24	49
RELIEF ACTION	74	149
▽ REVOLUTION	27	55
ROBBOT	49	99
ROCK'N WRESTLE	32	65
ROCKET BALL	37	75
RODED	39	79
ROOM 10	34	69
SABOTEUR 2	47	95
SAI COMBAT	32	65
SAILING	44	89
SAMANTHA FOX STRIP	42	85
● SAMOURAI TRILOGY	44	89
SAPIENS	24	49
SARACEN	44	89
SCALEXTRIC	49	99
▽ SCOOBYDOO	24	49
SECRET DU TOMBEAU	44	89
SENTINEL	47	95
SHAOLIN ROAD	47	95
SHOCKWAY RIDER	44	89
▽ SHOGUN	24	49
SHORT CIRCUIT	44	89
SKYFOX	19	39
● SLAP FIGHT	44	89
SOLD A MILLION 2	37	75
SOLD A MILLION 3	27	55
SPACE SHUTTLE	39	79
SPECIAL OPERATIONS	32	65
SPELBOUND	15	35
▽ SPINDIZZY	29	59
SPY VS SPY 2	49	99
▽ STAR GLIDER	54	109
● STAR RAIDER 2	44	89
STAR STRIKE 2	39	79
STARION	22	45
STARQUAKE	47	105
▽ STREAT HAWK	27	55
▽ STRIKE FORCE HARRIER	24	49
STRYFE	67	135
SUPER CYCLE	49	95
SUPER HITS	54	109
SWORD AND SORCERY	57	115
TAI BOXING	34	69
● TAI PAN	44	89
TARZAN	37	75
TAU CETI	24	49
TENSION	54	109
▽ TENTH FRAME	42	85
▽ TERROR OF THE DEEP	44	89
▽ THANATOS	37	75
▽ THE GREAT ESCAPE	34	69
● THE LAST MISSION	62	125
● THING BOUNCES BACK	44	89
THINK	44	89
THOMAHAWK	44	89
TOAD RUNNER	39	79
TROBUCK	44	89
▽ TOP GUN	27	55
TORNADO LOW LEWEL	29	59
TRAILBLAZER	37	75
TRANSAT ONE	44	89
TRIVIAL PURSUIT	54	109
TROLLIE WALLY	22	45
▽ TT RACER	24	49
▽ UCHIMATA	39	79
VIRGIN ATLANTIC	49	99
VOTEZ POUR MOI	42	85
WARLOCK	47	95
WARLORD	44	89
WARRIOR	37	75
▽ WAY OF THE TIGER	24	49
▽ WERNER	37	75
WHO DARES WIN 2	29	59
● WIZBALL	44	89
WORLD CUP	19	39
▽ WORLD GAMES	49	95
XARQ	49	99
XENO	44	89
XEVIOUS	42	85
YIE AR KUNG FU 2	37	75
ZAXX	39	79
ZOIDS	39	79

## DISQUES

▽ 1942	42	85
ACTIVATOR	57	115
▽ ALIEN 2	49	99
ALIEN HIGHWAY	57	115
AMERICA'S CUP	62	125
▽ ANTIKIAAD	42	85
ARKANOID	72	145
ARMY MOVE	72	145
▽ ASPHALT	57	115
ATHLETE	77	155
▽ ATLANTIS	42	85
AU REVOIR MONTHY	72	145
AVENGER	54	109
BALL BREAKER	72	145
● BARBARIAN	64	129
BARRY MAC GUIGAN	52	105
● BASKET BALL	64	129
BATMAN	52	105
▽ BIG 4	57	115
BIG BAND	102	205
▽ BILLY LA BANLIEUE	44	89
● BLACK MAGIC	74	149
BLUE WAR	79	159
BOB WINNER	89	179
BOMB JACK 2	67	135
BOUNDER	59	119
▽ BREAKTHRU	44	89
BRIDGE PLAYER 3	74	149
● BUBBLER	72	145
▽ CAULDRON 2	39	79
● CESNA OVER MOSCOU	97	195
CINE CLAP	62	125
▽ COBRA	57	115
COMPUTER HITS 6	77	155
● COSA NOSTRA	89	179
CRYSTAL BLEU	107	215
CRYSTAL CASTLES	72	145
DAKAR MOTO	89	179
DAN DARE	59	119
DANDY	69	139
● DANGER STREET	77	155
DEACTIVATOR	67	135
● DEATHCATE	67	135
DEATHVILLE	69	139
DEEP STRIKE	67	135
DESPOTIK DESIGN	92	185
DOG FIGHT	72	145
DONKEY KONG	62	125
DRAGON'S LAIR	47	95
EAGLE NEST	72	145
ELECTRA GLIDE	54	109
ENIGME A OXFORD	109	219
EQUINOXE	65	145
EREBUS	64	129
ETHNOS	92	185
▽ EXPLORATEUR 3	64	129
EXPLORER	67	135
EXPRESS RIDER	69	139
▽ FAIAL	79	159
▽ FAIRLIGHT	44	89
FIGHTER PILOT	34	69
● FINAL MARTIX	67	135
FIRE LORD	57	115
FLASH	89	179



# WORLD GAMES

Epyx - CPC - PC

V

oici la devise de ce jeu : le bon coup de joystick dans le bon sens et au bon moment (pas facile du tout). Plein de jeux différents avec des graphismes plus réussis les uns que les autres. Levée d'haltères, saut de tonneaux, plongeon de la mort, slalom à ski, rodéo, sumo et bien d'autres forment cet agréable moment de détente où le joystick n'est pas vraiment traité avec le respect qui lui est dû (c'est mon septième).



# TOP GUN

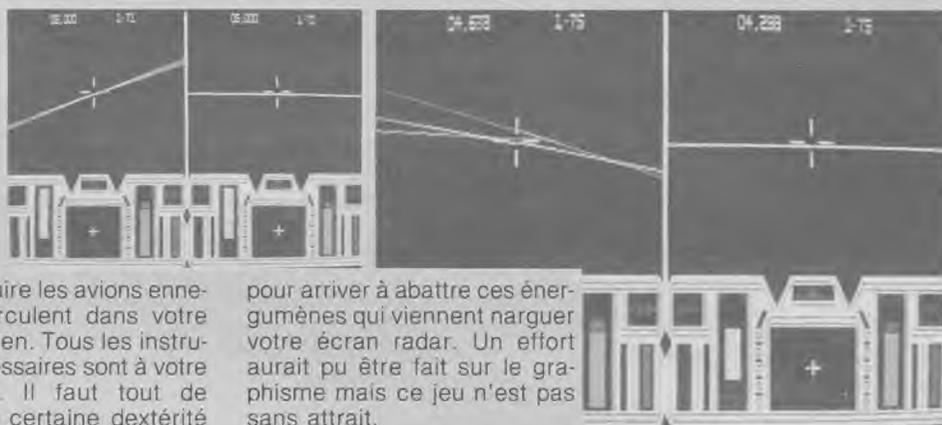
Ocean - PC

S

ur votre écran, une cible, un radar et différents vumètres vous indiquent l'état de votre environnement. Votre but

est de détruire les avions ennemis qui circulent dans votre couloir aérien. Tous les instruments nécessaires sont à votre disposition. Il faut tout de même une certaine dextérité

pour arriver à abattre ces énergumènes qui viennent narguer votre écran radar. Un effort aurait pu être fait sur le graphisme mais ce jeu n'est pas sans attrait.



# BALL-BREAKER

CRL - CPC

C

ela ressemble à Arkanoid, mais cela n'est pas Arkanoid. On dirait un mur de briques, mais cela n'est pas un mur de briques. C'est le jeu le plus bizarroïde que l'on ait vu depuis des lustres. La musique est sympa, la possibilité de redéfinir les touches aussi. Mais voici les faits. Une raquette inconduisible tente désespérément de toucher une balle surexitée pour l'envoyer annihilier un mur de briques qui s'affaisse lorsqu'on en détruit



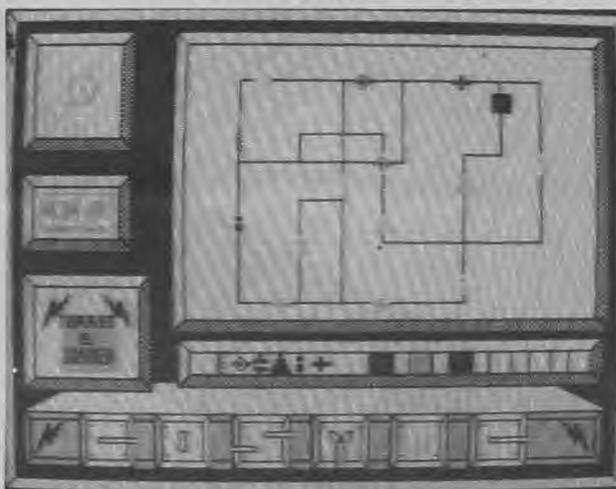
la base. Sans parler des monstres, farouches attaquants, qu'il faut tuer avec des missiles (et oui, cela tire aussi). Nuits blanches assurées.





# COSMIC SHOCK ABSORBER

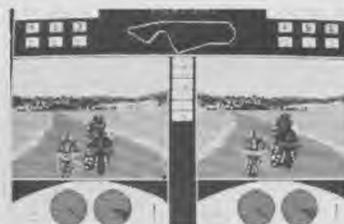
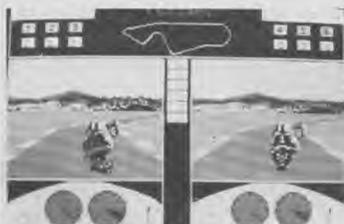
Martech - CPC



**M**oi: "S'il vous plaît, oh monsieur l'amortisseur cosmique, auriez-vous l'infime amabilité de bien vouloir sauver notre humble univers...!". Lui: "Moi j'veux bien mais j'peux point, mon vaisseau il est en panne tout le temps". Ta mission: réparer les montages électroniques en remettant les composants à leur place originale. Jeu de mémoire bien illustré par des moments d'arcade où cela tire de tous les côtés.

# 500 CC GRAND PRIX

Microïd - PC



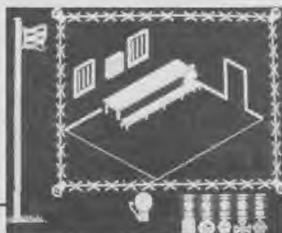
**C**e soft ne se distingue pas vraiment de la version sur CPC je dirai même plus (!) c'est strictement la même. Les commandes au clavier sont assez contraignantes mais avec de l'habitude on finit par s'y adapter. Encore de gros problèmes de sonorisation dûs au buzzer. Les scrollings sont vraiment très sympathiques et les commandes réagissent au doigt et à l'œil. De bons moments en perspective.



# THE GREAT ESCAPE

Ocean - PC

**V**ous êtes prisonnier dans un camp ennemi et devez vous en échapper. Le décor tridimensionnel est assez bien fait mais les bruitages sur PC laissent toujours un peu à désirer. Il est formellement interdit d'être manquant à l'appel et si c'est le cas, vous avez droit à un petit séjour dans un isoloir. Ce jeu d'aventure graphique est convenable. Maintenant, à vous de résoudre l'énigme: sortirez-vous de cet enfer?



# TRIAXOS

Ariolasoft - CPC

**S**i tu ne délivres pas le prisonnier de l'emprise de l'ennemi, personne ne pourra contrôler le kachnaputs à pulzar zigomatique, l'arme suprême libératrice. En passant du laser aux grenades,

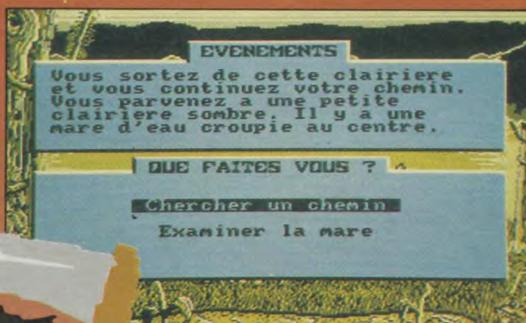
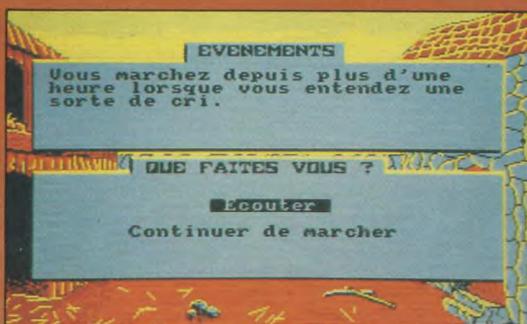
des trous aux téléporteurs, et j'en passe et des meilleurs, il faut trouver le bon prisonnier et le ramener à bon port, ceci en moins de trente minutes chrono, bien sûr. Sans parler des gardes qui s'acharnent à te faire perdre et des trous trop profonds dans lesquels la chute est fatale. A ton joystick...



# TÉNÈBRES

Le logiciel dont vous êtes le héros

Editeur : Rainbow Production  
 Auteur : P. Leclercq  
 Genre : aventure  
 Graphisme : ★★★★★  
 Intérêt : ★★★★★  
 Difficulté : ★★  
 Appréciation : ★★★★★  
 Originalité : ★★



**R**ainbow Production lance une nouvelle collection dont "Ténèbres" est le premier volume. Il s'agit de reprendre l'idée de la série Folio Junior : "Un livre dont vous êtes le héros". Le principe est simple. Le programme expose une situation en trois ou quatre lignes et vous propose deux ou trois choix. Selon l'option choisie, vous avancerez dans l'aventure, vous rétrograderez ou vous mourrez. Les textes sont moins étoffés que dans la série littéraire mais le passage à la scène suivante est automatique. De plus, l'aspect aléatoire des combats a été supprimé. Désormais, c'est par le choix de la meilleure option que vous mènerez à bien une bataille. L'histoire de "Ténèbres" est des plus classiques. Les dieux du Bien ont enfermé le Dieu Noir. Un méchant sorcier, pour le libérer, a enlevé la princesse. Votre mission est de la délivrer et d'empêcher la libération du Dieu Noir. Pour y parvenir, il vous faudra traverser des marais, une vallée, un village, aller en prison, etc.

## Maso ou impatient ?

Ce principe de jeu n'est pas fait pour les masochistes qui aiment rester bloqués des jours, des semaines voire des mois dans une situation. Certes, on ne trouve pas la solution tout de suite. Il faut même se résoudre à revenir plusieurs fois au début de chaque chapitre avant d'arriver au suivant, mais quatre heures m'ont suffi pour parcourir le jeu en entier et pour délivrer la fille du roi. Les impatientes qui détestent chercher, vainement, le bon mot pour passer à la page suivante seront, quant à eux, pleinement satisfaits. Le jeu se déroule en onze épisodes. Chacun d'eux est illustré par une page graphique très bien réalisée bien que nettement cachée par les fenêtres texte (regardez les photos d'écran). Si l'ensemble de la réalisation est soigné, on peut toutefois regretter l'absence d'accents sur les minuscules, l'impossibilité de jouer à la manette et le manque d'illustration musicale.

Patrick Yoann





# KINETIK

Editeur : Firebird  
 Genre : aventure/arcade  
 Graphisme : ★★★★★  
 Intérêt : ★★★★★  
 Difficulté : ★★★★★  
 Appréciation : 20000 !  
 Originalité : très !



## Il était une fois

**P**artout dans l'univers, les lois du mouvement restent constantes. Modifiez ou faussez ces lois, et tout devient chaotique. Se déplacer dans l'espace présente alors un véritable défi, éviter d'autres objets, une bataille galactique. Kinetik est monde où ces fameuses lois du mouvement ont été abolies. Et votre mission, intrépide chevalier, consiste à les rétablir. Pour cela, il vous faut livrer "le mot de paix" au grand Kinemator, qui pourra ensuite exercer son contrôle sur les forces du cosmos. Ce mot est composé de trois lettres, qui ont été dispersées dans quarante-trois zones, qui sont autant de salles différentes que comporte le jeu.

## Un fou qui repeignait son plafond

Votre hydro mais néanmoins



*Décidément, Firebird se spécialise dans les jeux à consonnance bizarre. Mais ce n'est pas pour nous déplaire, surtout que la plupart de ceux-ci sont d'une qualité irréprochable.*

sphérique vaisseau est heureusement parfaitement adapté à la dure pression des forces de gravitation que vous rencontrerez, mais il est très difficile de le piloter "en ligne droite". Au cours de votre progression, vous pourrez recueillir des armements, divers personnages, un écran protecteur et un système de téléportation, qui seront les bienvenus pour vous aider dans votre quête. Bien sûr, toutes sortes de

bébêtes ennemis ne manqueront pas de venir vous faire ch... des misères.

## Et l'autre qui lui dit

Le mode 1 a été choisi lors de la programmation de Kinetik, ce qui lui confère des graphismes d'une finesse extraordinaire, et je dirais même plus, époustouflante. Hélas, le man-

que de couleurs dans ce monde se fait une fois de plus cruellement ressentir : du noir, du blanc, du rouge et du vert sont les seules teintes qui viennent agrémenter les yeux fatigués du joueur passionné. L'animation des sprites est également sans reproche ; elle est fluide (mais pas glaciale), et suffisamment bien faite pour que les sprites ne clignotent pas, comme c'est encore trop souvent malheureusement le cas dans certains logiciels. Enfin, il est à regretter que les programmeurs ne se soient pas donnés la peine de faire une petite musique pour accompagner le jeu, ça aurait fait bien. Seuls quelques bruitages viennent se faire entendre de temps en temps.

## Accroche-toi au pinceau, j'enlève l'échelle !

Kinetik est assurément un excellent jeu, que tout bon Amstradiste se doit de posséder dans sa logithèque. Encore un essai transformé de la part de Firebird.

Stéphane Schreiber

# Armez-vous pour le futur !



*La France va-t-elle devenir un champ de bataille intergalactique où, vous, les kids allez vous affronter à coup de pistolets laser ? Déjà les USA sont fous du pistolet LAZER TAG, serez-vous la prochaine victime ? En tous cas, on vous donne ici l'occasion de vous défendre et de vivre « pour de vrai » les aventures de Catch 23 : il vous suffit de répondre aux petites questions suivantes... Allez, juste un peu de chance ou de mémoire pour gagner de super-cadeaux !*

**Martech et Amstrad Magazine vous convient au super « concours Catch 23 »**

**COUPON RÉPONSE**

**« Concours MARTECH/Catch 23 »**

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse complète : .....

Mes réponses :

1) .....

2) .....

3) .....

Age : j'ai ..... ans.

**Questions :**

- 1) Quel est le nom de la prise de judo, titre d'un logiciel de combat de Martech ?
- 2) Quel est le héros très connu d'une bande dessinée d'Edgar Rice Burroughs et titre d'un logiciel de Martech ?
- 3) Quel sont les noms et prénoms de l'héroïne du Strip Poker de Martech ?

**Les prix :**

1<sup>er</sup> prix :  
Un super ensemble pistolet LASER GUN de Mattel et dernier jeu le Martech : Catch 23 (croyez-nous l'ensemble est un super cadeau !!!)

Du 2<sup>e</sup> prix au 25<sup>e</sup> prix :  
Un logiciel « Catch 23 » de Martech (et vous ne serez pas déçus !)

**Le règlement :**

Vous avez maintenant jusqu'au 25 septembre, le cachet de la poste faisant foi, pour essayer de gagner ce magnifique ensemble Laser Gun offert par Martech. Il vous suffira alors de nous envoyer vos trois réponses SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT à : Amstrad Magazine « Concours MARTECH/Catch 23 », 5/7 rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé.

En cas d'égalité, les cartes postales gagnantes seront départagées par tirage au sort et la liste des gagnants sera publiée dans Amstrad Magazine Numéro 28. Le règlement complet du présent concours est déposé chez Maître Nadjar, 18 avenue Charles-de-Gaulle, 92 200 Neuilly-sur-Seine.

# AMSTRAD CPC PCW PC PRO

Vous trouverez dans  
"Amstrad Pro"

<b>Les news</b> . . . . .	<b>56</b>
<b>Le PCW 9512</b> . . . . .	<b>62</b>
<b>Delphar</b> . . . . .	<b>64</b>
<b>Initiation à Multiplan</b> . . . . .	<b>66</b>
<b>Génécar</b> . . . . .	<b>70</b>
<b>Hot-Line</b> . . . . .	<b>74</b>
<b>Kortex</b> . . . . .	<b>76</b>
<b>Agendor</b> . . . . .	<b>109</b>

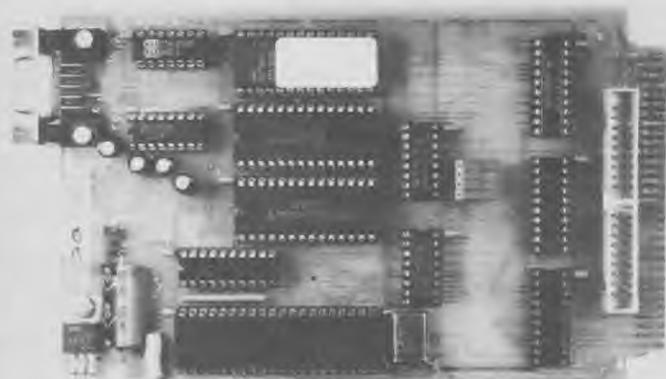
# AMSTRAD PRO

NEWS

**F**ace à cette nouvelle année de dur labeur, nous ne pouvons faire mieux que vous offrir une palette encore plus étendue qu'à l'accoutumée de nouveautés professionnelles. Nous vous proposons donc de redémarrer en beauté en notre compagnie et vous souhaitons, à notre façon, un bon retour au travail.



## Carte MCA 2500 : un micro mini



Véritable micro-ordinateur de poche, la carte MCA 2500, dont les dimensions sont de 100 x 160 mm, comporte une entrée/sortie console, une sortie imprimante et même un port d'extension parallèle. Le micro-processeur qu'elle supporte est muni d'un interpréteur Basic, permettant une programmation aisée et rapide. Dotée en outre d'un quartz à fréquence élevée (11.059 MHz), la MCA 2500 autorise la mise en œuvre de programmes de gestion de processus rapide. Autre avantage, un parmi tant d'autres, la possibilité de gérer les interruptions avec le Basic afin d'accroître les performances des logiciels. Une fois les programmes mis au point, ils peuvent être figés sur un EPROM ou E2PROM, directement sur la carte par simple ordre Basic. Un dernier détail qui n'intéresse que les développeurs : la carte MCA 2500 est programmable en

assembleur 8051. Côté utilisation, cette carte peut être mise en service de trois façons différentes : Seule, elle se transforme en une véritable centrale d'acquisition et de mesure autonome. Les données ainsi recueillies pouvant être par la suite exploitées avec l'aide d'un micro-ordinateur ou de périphériques standards, par l'intermédiaire de ses sorties série ou parallèle. Elle peut également devenir l'élément principal d'un système robotique, pour commander un moteur ou un haut-parleur. Dans ce cas, il est possible de reprogrammer la sortie PWM en fréquence. Seule dans un système MCA, elle remplit les mêmes tâches qu'un ordinateur conventionnel, gérant les différentes cartes d'entrées et sorties du système. Enfin, utilisée conjointement à un autre ordinateur, elle permet en devenant "esclave", de libé-

rer l'ordinateur principal afin qu'il effectue d'autres tâches. Pour un prix hors concurrence de 2 850 F HT, la MCA 2500 est livrée avec : une documentation complète, de nombreux exemples d'applications avec programme, ainsi que le manuel de référence Basic MCS 52.

Pour de plus amples renseignements s'adresser à : KAP, 9 rue Jules Pichard, 75012 Paris. Tél. : 46.28.51.28.

## Impossible n'est pas belge...

Les heureux propriétaires de PC 1512 SD Schneider peuvent enfin respirer. Jusqu'ici, à moins d'user de beaucoup d'ingéniosité et de ficelle, il leur était parfaitement impossible d'implanter un disque dur dans leur machine. La société Rosette (de Lyon) Informatique remédie à ce problème en proposant un boîtier qui se fixe dans le PC 1512, et qui permet d'accueillir n'importe quel disque dur standard du marché. Le prix de vente de ce boîtier est de 990 F belges (suivez la bourse pour convertir en francs français). Pour de plus amples renseignements, contacter Monsieur J. Paul Rosette, Rosette Informatique, 67 rue du Brou, 4800 Verviers, Belgique. Tél. : 32.87/31.63.63.

## Borland à son catalogue

Il fallait bien faire face à la puissance grandissante et apparemment sans limite de ce nouveau géant du logiciel. Si l'on en croit les mauvaises langues, la devise de Ph. Khan est : "on est jamais mieux servi que par soi-même".

Aussitôt dit, aussitôt fait, Borland nous présente son catalogue 87. Un volume de 132 pages consacré à l'univers Borland dans son entier : les logiciels, leurs caractéristiques, leur prix et surtout la philosophie de la société. Un livre qui est plus qu'un simple catalogue, sans être pour autant un roman. Pour plus de renseignements : Borland International, 65 rue de la Garenne, 92310 Sèvres. Tél. : 45.07.15.11.

## Telesoft : formation assurée

Télesoft, c'est bien évidemment les logiciels : Quick Mailing, Méditor, etc ; c'est désormais également la formation sur près de vingt logiciels, dont Framework, Lotus et bien d'autres célébrités. Les formations sont assurées sur compatibles PC et Amstrad PCW. Pour tous renseignements, contacter Mlle Bardissa, Télesoft, 3 rue de l'arrivée, B.P. 112, 75749 Paris Cedex 15. Tél. : 45.38.99.87.

## Micrologic : du PRO sur CPC 6128

Nous parlons rarement du professionnel sur 6128, et pourtant, nombre des grands du logiciel se sont penchés sur cet ordinateur en y adaptant leurs célébrités. Il n'y avait donc aucune raison pour qu'une société naissante ne tente sa chance sur ce support. Ban-

camstrad, premier produit de Micrologic est, comme son nom l'indique, un logiciel destiné à la gestion de comptes bancaires. Profitant pleinement des possibilités offertes par la machine, ce logiciel, outre les performances que l'on rencontre habituellement en ce domaine, à l'avantage d'être bien présente, ce qui, soit dit en passant, n'a rien de désagréable. Pour de plus amples ren-

seignements, s'adresser à M. Pascal Simboiselle, Micrologic, 12 allée de la mare à Jacquin, 91210 Draveil.

## Exposoft 87 : Le paradis du logiciel

Considéré comme l'élément essentiel de la micro-informatique, le logiciel n'a pourtant, à ce jour, donné lieu à aucune manifestation professionnelle qui lui soit exclusivement consacrée. Certes, les expositions d'informatique générale, de plus en plus fréquentes, lui ont elles quelque peu servi. Bien peu en fait si l'on songe que sans lui, l'ordinateur n'est plus qu'une masse de circuits imprimés inertes. Dans le souci de rendre à César ce qui lui appartient, la société Oriex a décidé d'orga-

niser du 16 au 18 septembre inclus, à la Porte de Versailles, une exposition dédiée : Exposoft 87. Tout le petit monde concerné de près ou de loin par le logiciel sera présent : éditeurs, distributeurs, éditeurs d'ouvrages, formateurs, etc... Parallèlement à l'exposition, auront lieu soixante-quinze (vingt-cinq par jour), dans cinq salles, chacune d'elles pouvant accueillir jusqu'à 560 personnes. Il est évident que chaque conférence aura pour thème un domaine donné et qu'il vous sera donc possible d'assister à au moins quinze d'entre elles, tout en visitant le reste du temps. Le prix comprenant les trois jours de conférences plus exposition s'élève à 500 F TTC. Pour de plus amples renseignements, s'adresser à la société ORIEX, 54 rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : 42.08.00.71.

FILEUR	IMPRIMANTE	COULEUR	MORLOCE
DEFINITION DES PARAMETRES IMPRIMANTE			
CARACTERES CONDENSES.....1 ● QUALITE COURRIER.....2 CARACTERES GRAS.....3 MODE DOUBLE FRAPPE.....4 ● SUPPRESSION SAUT DE PAPIER.....5 DEFINITION SAUT DE PAPIER.....6 11 DEFINITION HAUTEUR DE PAGE EN LIGNES.....7 DEFINITION HAUTEUR DE PAGE EN LIGNES.....8 INITIALISATION IMPRIMANTE.....9			
14 H 34		Entrez le No d'option a changer ou F pour fin	
01/06/87		2 LECTEURS	

## NE VOUS TROMPEZ PAS...

Vous possédez un P.C. et vous souhaitez traiter votre comptabilité ?  
 Nous vous fournissons à l'essai : le programme et le manuel (230 pages)  
 de NATH Comptabilité.

### VERSION STANDARD

Intégrant des automatismes de saisie permettant à l'utilisateur débutant de gérer lui-même sa comptabilité sans connaissances particulières : positionnement automatique début-crédit, création ou recherche des comptes pendant la saisie, calcul TVA, modification des brouillards de journaux avant validation définitive, lettrage automatique, édition de tous les états comptables, travail de saisie sans contrainte de période, génération automatique des «A Nouveau», chaînage avec Facturation et programme de Caisse NATH.

### VERSION MAJOR

Version standard intégrant des automatismes de gestion : suivi de trésorerie, échéancier clients et fournisseurs, statistiques d'achats et de ventes, tableau de bord de suivi de l'entreprise, 3 lettres de relance des impayés, compte de résultat et bilan.

Je désire recevoir à l'essai NATH Major (157 frs TTC de participation port et emballage remboursable si retour du manuel et des disquettes 30 jours après date d'envoi)  
 Je désire recevoir à l'essai NATH Standard (155 frs TTC de participation port et emballage remboursable si retour du manuel et des disquettes 30 jours après date d'envoi)  
 Je désire acheter NATH MAJOR au prix de 1990 frs HT (2560 frs TTC)  
 Je désire acheter NATH STANDARD au prix de 1249 frs HT (1480 frs TTC)  
 Je désire recevoir une documentation

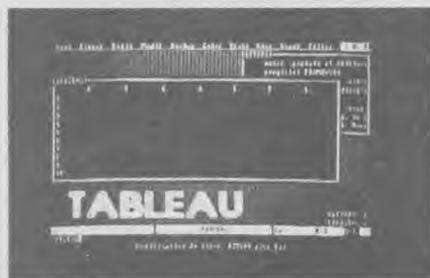
AMS 09/87

Cheque mon cheque en règlement à l'ordre de LONDE MARITIME INFORMATIQUE



257 rue Judaique - 33000 BORDEAUX - Tél : 56.24.05.34  
 Bordeaux - Cannes - Avignon

NOM :  
 SOCIETE :  
 ADRESSE :  
 VILLE :  
 TEL :



## PC moussé : une souris qui n'est pas une taupe

En informatique, tout change, y compris ce que l'on croyait être arrivé au terme de son évolution. Il existe une multitude de souris pour PC, revêtant toutes des formes plus ou moins similaires, les principales différences les caractérisant étant plus mécaniques qu'esthétiques. A noter toutefois que si différences il y a, elles ne sont accessibles qu'à l'œil exercé du technicien. La PC moussée, avec le principe de lecture optique du déplacement, dont elle est dotée, vient donc apporter un vent de renouveau que l'on attendait plus en ce domaine. Issu d'un nouvel engouement technologique, tendant à utiliser la lumière infra-rouge sous les formes les plus diverses, le procédé de lecture de la PC Mouse vise avant toutes choses à optimiser notablement la précision et la sensibilité du mouvement.

Cette souris quelque peu révolutionnaire, outre sa compatibilité avec le standard Microsoft, est livrée avec des drivers pour plus de vingt logiciels pour lesquels la souris n'était pas prévue d'origine : Framework II, Lotus 1-2-3, Symphony, dBase III Plus, Autocad, etc... Sa connexion rapide et simple à un port série RS 232 lui garantit une totale portabilité. Le seul inconvénient de cette technique est la nécessité absolue d'une tablette quadrillée pour guider la lecture. Prix 2 100 F HT. Pour plus de renseignements, s'adresser à : La Commande Electronique, 7 rue des Prias, 27920 Saint-Pierre-de-Bailleul. Tél. : 32.52.54.02.

## Vidéo-formation : pas si bête...

Framework II, comme la plupart des célébrités logicielles n'a qu'un défaut, sa complexité. On a rien sans rien ! Comme vous pouvez vous en rendre compte, fleurissent tout autour de vous de diverses formations ayant pour support la vidéo. La Commande Electronique, embrayant sur toutes les nouveautés, n'aurait pour rien au monde laissé passer une telle occasion. Ainsi donc, voici armés d'un être aussi complexe à manipuler que le logiciel lui-même, tel que c'est le cas dans la majorité des formations de ce type sur ordinateur. Pour de plus amples renseignements, s'adresser à la Commande Electronique, 7 rue des Prias, 27920 St-Pierre-de-Bailleul. Tél. : 32.52.54.02.

## Alliance CANON — MICROSOFT — APSYLOG

Pour célébrer en beauté la sortie de son imprimante à laser LBP-811, Canon France a choisi de s'associer avec Microsoft et Apsylog. Mariage d'affaire à n'en point douter qui donne d'ores et déjà ses lettres de noblesse à cette nouvelle venue. La réunion de ces trois maîtres de la micro met à la disposition de l'acheteur un kit promotionnel de grande envergure, comportant bien entendu l'imprimante, le traitement de texte Word 3 de Microsoft et le logiciel LBPWORD d'Apsylog qui comprend 12 polices de caractères téléchargeables ainsi qu'un éditeur de tableaux avec les caractères semi-graphiques du nom de Graphword. Pour obtenir de plus amples renseignements, s'adresser à Apsylog, 83 rue St-Honoré, 75001 Paris. Tél. : 40.26.22.32.

## Sauvegarde 1/4" CD 1525 CIPHER pour PC 1512



Innelec et Metrologie viennent de conclure un accord confiant la distribution exclusive en France de la sauvegarde 1/4" CD 1525 version Amstrad. Le CD 1525 est destiné à protéger les données du disque dur du PC 1512. D'une capacité de 21 Mo formatés, le CD 1525 assure un back-up de 1 MB par minute. La sauvegarde est livrée avec la carte contrôleur, le câble de raccordement, le cordon secteur et, bien évidemment, les disquettes d'installation et d'utilisation pour le prix de 5 500 F HT. Pour de plus amples renseignements, s'adresser à Innelec, 110 bis Avenue du Général Leclerc, Bloc 1 (Citrail Berni), 93506 Pantin Cedex. Tél. : 48.91.00.44.

## LCE EXPO : noblesse oblige

Après le succès remporté lors de LCE-EXPO l'an dernier, il fallait s'attendre à une suite. Prévue pour les 16, 17 et 18 septembre 1987, LCE-EXPO nouvelle édition constituera les états généraux des partenaires de la commande électronique. Sous l'œil attentif et bienveillant des têtes pensantes d'Ashton-Tate, j'ai nommé M. Luther Nussbaum, président, et Robert Carr, auteur de Framework et directeur scientifique de la même société,

auront lieu :

- La présentation de nouveaux produits A-T et les réalisations des grands comptes.
- Un concours des meilleures applications en Fred, dBase III Plus et Javelin, en liaison avec la carte LCE-TEL.
- Une formation ininterrompue aux logiciels Ashton-Tate. Ainsi que bien d'autres réjouissances informatico-pédagogiques... Pour plus de renseignements, s'adresser à : La Commande Electronique, 7 rue Prias, 27920 St-Pierre-de-Bailleul. Tél. : 32.52.54.02.

## DACIM-1 : La DAO/CAO du circuit imprimé sur PC

Conçu et mis au point par Sidena, ce logiciel a l'avantage d'avoir été réalisé pour les besoins propres de la société dont la principale raison d'être est la fabrication de cartes électroniques. Avant à son actif, entre autres, le système d'interface LDME, Sidena a donc décidé de faire profiter tout un chacun d'un logiciel éprouvé et, qui plus est, donnant entière satisfaction, pour la modique somme de 1 350 F TTC. S'adresser à Sidena, 117 rue de la Croix Nivert, 75015 Paris. Tél. : 45.33.86.23.

# EUREKA

LA SOLUTION IMMEDIATE DE VOS EQUATIONS



## Ce qu'en dit Philippe Kahn

"Pourquoi perdre un temps précieux à résoudre des équations complexes lorsque EUREKA peut vous apporter une réponse en quelques secondes ?

Rien ne rebute Eureka, il se joue en un tour de disquette des problèmes algébriques, trigonométriques ou arithmétiques. Il ne se contente pas de déterminer le maximum ou le minimum d'une fonction, avec ou sans contraintes, il évalue également la validité des solutions".

## Ce qu'en dit la presse

"Eureka est un programme très complet dont l'interface utilisateur très soignée trahit son appartenance à la famille Borland. Il possède en effet un environnement multifenêtre comprenant un éditeur pleine page pour introduire les formules, une fenêtre résultats, une fenêtre graphiques et des menus déroulants pour accéder aux diverses commandes. Son utilisation est très simple : on introduit les formules dans l'éditeur et on lance la résolution soit à partir du menu, soit par la frappe d'une simple combinaison de touches".

SCIENCE ET VIE MICRO

## Eureka, le fort en math.

Oltre les fonctions mathématiques et financières incorporées, Eureka intègre très facilement les fonctions définies par l'utilisateur.

**VEZ-NOUS VOIR  
AU SICOB - STAND 1 DE 1320**

Grâce à l'éditeur plein écran intégré, vous pouvez à tout moment modifier les données saisies ou personnaliser vos rapports en incluant des graphiques ou des tables.



Eureka vous permettra de visualiser toutes les opérations arithmétiques y compris l'ensemble des fonctions intégrées à une variable.

Eureka est un résolveur d'équation très complet et très pratique qui vous permettra de trouver sur le champ la solution de vos problèmes les plus ardues. Calculez avec Eureka et comptez sur la qualité des logiciels BORLAND.



**EUREKA  
VERSION ANGLAISE  
999 F.H.T.**

### CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

- Résout les équations linéaires et non linéaires, ainsi que les systèmes d'équations.
- Résout les inégalités.
- Détermine le maximum ou le minimum d'une fonction, avec ou sans contraintes.
- Trouve les racines de polynômes.
- Évalue les dérivées et les intégrales définies.
- Fonctions arithmétiques et trigonométriques intégrées.

- Fonctions statistiques et financières intégrées.
- Fonctions définies par l'utilisateur.
- Conversion d'unités automatique.
- Créations de tables ou de graphes de fonctions.
- Graphe en mode texte ou graphique.
- Calculatrice à l'écran.
- Etats de calculs complets sur fichiers, incluant les graphiques, les tables, les équations, les solutions, ainsi que toutes les évaluations effectuées.

- Editeur ASCII plein écran.
- Commande à base de menus déroulants.
- Aide adaptée au contexte.
- Fenêtres pour chaque fonction : Modification, Résolution et Evaluation.
- Utilisation automatique du coprocesseur mathématique 8087.
- Etendue numérique : Entiers : - 32 768 à + 32 767 Réels : ± 1 E + 308
- Pour PC, XT, AT et Compatibles.

Vive la différence!

FRANCO DE PORT FRANCE METROPOLITAINE

Oui envoyez-moi rapidement (cochez les cases correspondantes)

- EUREKA 995<sup>FFHT</sup> (1180,07<sup>FF TTC</sup>) \*
- Catalogue Borland 87 22<sup>FF TTC</sup> (gratuit pour toute commande)
- Envoi hors métropole + 100<sup>FF</sup>

TOTAL TTC .....

MODE DE REGLEMENT

- Chèque bancaire ou postal joint.
- Carte bancaire  CB

\_\_\_\_\_

Date d'expiration | | | |

Nom, prénom .....

Société .....

Adresse .....

Code postal .....

Ville ..... Pays .....

Tél. ....

Ordinateur .....

Système d'exploitation .....

Disquette :  5 1/4  3 1/2

Envoyez-moi une documentation sur : .....

Pour commander, envoyez votre bon de commande rempli à :

**BORLAND**  
INTERNATIONAL  
65, rue de la Garenne  
92318 Sèvres Cedex - France  
ou téléphonez au 33 (1) 45.07.15.11  
Télex 632 162 F

\*Version anglaise uniquement. Echange gratuit dès disponibilité de la version française.

## IPRINT :

### La pao laser

Après avoir acquis une expérience non négligeable sur des supports aussi nobles que le Macintosh, la PAO a fait son chemin. Il nous tardait toutefois d'en voir arriver sur le marché PC, à des prix raisonnables s'entend. Iprint, pour un prix avoisinant les 5 000 F, offre désormais la possibilité de réa-

liser un rêve, créer à moindre frais sa propre publication. Prévu par plus de quinze imprimantes laser, Iprint permet en outre de récupérer des graphiques Lotus 1-2-3 ou Symphony qui seront inclus dans une page. Pour tous renseignements, s'adresser à D3M, 3-5 rue de Solférino, 92100 Boulogne Billancourt. Tél. : 46.09.03.11.

par l'image, etc, le logiciel se veut de correspondre le plus possible au style d'enseignement actuellement en vigueur dans les établissements scolaires. Les premiers domaines traités par l'Ecole Centrale sont le graphisme, les suites et séries numériques, les trajectoires, les oscillateurs, et enfin les dynamiques. Certains des logiciels ont des programmes s'étendant de la terminale au premier et second cycle des universités et des classes préparatoires. A noter que le prix conseillé par la société distributrice est de 345 F TTC par logiciel. Intéressant n'est-il pas ? Contact à : France Image Logiciel, Tour Gallieni 2, 36 avenue Gallieni, 93175 Bagnolet Cedex. Tél. : 48.97.44.44.

patibles PC, G-COIX est également disponible en version multi-utilisateurs. Doté d'une recherche très rapide (moins d'une seconde à un ordinateur de type AT pour trouver une fiche parmi 200 000), ce nouveau logiciel a un avenir prometteur. Contact : Progitech S.A., case postale, 2045 Boulevard Villiers. Tél. : (038) 36.15.12.

## Borland encore et encore

En tant que stratège, Philippe Kahn peut être qualifié de Napoléon de l'informatique ! La nouvelle alliance entre Borland et Ansa, faisant de cette dernière une filiale à part entière de Borland, ne vient pas nous dédire. Selon le PDG de Borland International, cela constitue le lien nécessaire à l'établissement durable d'une société d'édition de logiciels. Paradox (le SGBD d'Ansa) devient donc de ce fait un nouveau "cheval de bataille" dont Ph. Khan ne devrait pas faire mauvais usage, tout en éliminant du même coup un concurrent sérieux... A quand l'acquisition de l'île d'Elbe ?...

## Wordstar Pro version 4 : plus de cent nouvelles fonctionnalités

Disponible en français dès l'automne prochain, cette nouvelle version de Wordstar devrait faire nombre d'heureux. La différence majeure qui caractérise le Wordstar Pro V.4 de la précédente version est, sans conteste, l'acquisition de plus d'une centaine de fonctionnalités nouvelles venant s'ajouter à celles déjà présentes, sans modifier en quoi que ce soit l'interface utilisateur et le format des fichiers qui sont aujourd'hui considérés comme des standards. Deux variantes de cette version seront proposées : l'une destinée aux systèmes mono-poste, l'autre orientée vers les utilisations en réseau local. Pour plus de renseignements, contacter : SND MICROPRO France, 10 rue de Navarin, 75009 Paris. Tél. : 42.80.58.84.

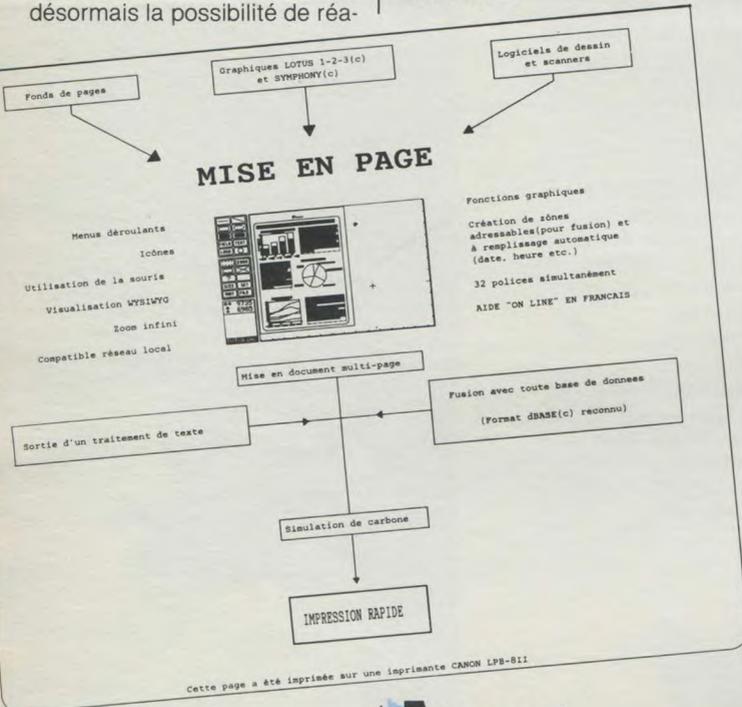
## G-COIX de Progitech

Un nouveau logiciel de gestion d'achat de fournitures a vu le jour. Il s'agit d'un fichier électronique qui rassemble fournisseurs, noms et désignation de produits, mesures, prix bruts, prix nets et dates de commande. Fonctionnant sur com-

## Mensoft village

Au cœur même de la G.E.M.I. qui aura lieu du 14 au 19 septembre prochain (voir plus haut), Mensoft réservera un espace de 500 m<sup>2</sup> environ, réalisant ainsi un véritable village d'entreprises. Les principaux objectifs d'une telle opération sont, pour le moins lumineux et surtout constructifs. Primo, rassembler dans un même espace l'utilisateur, c'est à dire l'entreprise (PME/PMI), et la société de services qui a conçu l'application. Une trentaine de secteurs d'activité seront ainsi représentés, parmi lesquels figureront le bâtiment, la bijouterie, l'immobilier, etc... Secundo, présenter l'outil informatique dans un contexte se rapprochant le plus possible de celui du secteur concerné. Et enfin, tertio, faire appel à des entreprises existantes pour donner au village d'entreprises une réalité au travers d'expériences vécues. Pour plus de renseignements, contacter M. François Nicolas, Memsoft SA. Tél. : 43.56.31.50.

## MISE EN PAGE



## Le SICOB et la G.E.M.I...

La G.E.M.I. (Grande Exposition de la Micro-Informatique) made in Sicob où se regrouperont les plus grands noms de la corporation, aura lieu du 14 au 19 septembre 1987 au CNIT-La Défense. Comme à l'accoutumée, le principal objectif de cette exposition sera de présenter à un public se sentant de plus en plus concerné les matériels, logiciels, réseaux, périphériques et autres produits ayant trait à l'informatique et à la communication professionnelle (minitel). Pour compléter l'exposition, auront lieu également un bon nombre de conférences sur des thèmes variés tels que : le partage entre micros et sites centraux, la P.A.O., etc... Le tout s'adresse aussi bien au professionnel qu'à l'utilisateur final. Pour plus d'informations, contacter les services du Sicob au : 42.61.52.42.

## Fil prend en charge vos études

L'Atelier Logiciel de l'Ecole Centrale de Paris a confié la distribution exclusive de ses produits à la société FIL. Réunissant des enseignants des classes préparatoires ou de l'université, ainsi que des étudiants et enseignants de l'Ecole Centrale, l'Atelier propose une gamme de cinq logiciels (ce n'est qu'un début), pour IBM PC et compatibles. Désirant à tout prix sortir des sentiers battus de l'E.A.O., les créateurs n'en ont pas adopté les schémas classiques. L'ordinateur n'a donc plus le rôle de juge tant détesté, mais s'en tient à sa charge ordinaire de support permettant d'effectuer facilement des expériences ou des simulations. Divisé en plusieurs parties distinctes : illustration du cours par l'image, confirmation du résultat d'un problème étudié de façon traditionnelle, aide à la résolution

# Quand les prix sont si bas, les souris dansent!



## PERIPHERIQUES

Adapt. Peritel MP-2F CPC	450 F
Crayon Optique Dart	330 F
Digitaliseur Dart DMP2000/3000	725 F
Discology	350 F
Extens. Mémoire 640 K PC1512	350 F
Grafpad Tabl. Graph. 8256 FR	1990 F
Grafpad Tabl. Graph. PC FR	2490 F
Interface Série/PAR. PCW	890 F
Interface Série RS 232C CPC	590 F
Lecteur DDI-1	1990 F
Lecteur FD-1	1590 F
Multiface 2	490 F
Souris AMX CPC	690 F
Souris Cameron CPC	649 F
Souris Cameron PC	649 F

## CABLES D'EXTENSION

Cable Centr. Ams/Impr.	140 F
Cable Ecran/Clavier	140 F
Cable Extens. Joystick	85 F
Cable Extension Port	170 F
Cable FD1	110 F
Cable Magnéto Cassette	55 F

## UTILITAIRES PCW

Act 1	749 F
Aliénor	960 F
Azerty	245 F
C. Basic	590 F
D. Base 2	760 F
Datamat	550 F
DB Compil	750 F
DR. Draw	590 F
DR. Graph	590 F
EX Basic	250 F
Fact+Stock Darcocles	1650 F
Genecar	199 F
Gestion Domestique	240 F
Gestion Fichiers	250 F
L'Intégré	685 F
Masterfile 8000 SGBD	530 F
Multiplan	478 F
Opticaise	760 F
Paye Logiciels	990 F
PCW Graph	395 F
PCW Paint	350 F
Pocket Base	720 F
Pocket Calc	390 F
Pocket Wordstar	790 F
Quick Mailing	490 F
Rotafe	350 F
Tas-Sign	280 F
Tasprint	220 F
Tasword + "Mail Merge"	430 F
Téli Tutor	475 F
Toolbox	740 F
Turbo Toolbox	590 F
Wordstar	890 F

## JOYSTICKS

Doubleur de Joystick	79 F
Joystick Cheetah 125+	95 F
Joystick Cheetah Mach I+	149 F
Joystick Magnum	130 F
Joystick Moonracker	89 F
Joystick Phasor One	115 F
Joystick Pro 5000	130 F
Joystick Quickshot Turbo	135 F
Joystick VG-301 Spécial PC	199 F

## ACCESSOIRES

Copy Holder	189 F
Etiquet. 89X36 Par 500	89 F
Filtre Ecran 12" Coul.	179 F
Filtre Ecran 12" Monoc.	139 F
Mouse Mat (Tapis)	75 F
Support Imprimante 80 Col.	149 F
Support Moniteur 12"	129 F
The Computer Hand	79 F

### AKITRONICS

Ext. Mémoire 256K/464	785 F
Ext. Mémoire 256K/6128	785 F
Ext. Mémoire 512K/PCW	290 F
Ext. Mémoire 64K/464	445 F
Silicon Disc 256K/464	785 F
Silicon Disc 256K/6128	785 F

## VIDEO K7

Vidéo K7 E1 20 Fuji	47 F
Vidéo K7 E1 20 Goldstar	43 F
Vidéo K7 E1 80 Fuji	51 F
Vidéo K7 E1 80 Goldstar	47 F

PORT 60F par boîtes de 10



## BOITIERS DE RANGEMENT

Boitier Proto	10X3"	59 F
Boitier DS40LA	30X3"	99 F
Boitier JSY 48	48X3"	119 F
Boitier DS40LB	45X3.50"	99 F
Boitier JSY 80	80X3.5"	119 F
Boitier DD50L	50X5.25"	119 F
Boitier DS100L	100X5.25"	149 F



Boitiers livrés avec serrure + clés

## UTILITAIRES CPC DISC

Agenda	150 F
Am sword	235 F
Budget	215 F
C.A.O.	399 F
Cahier de Texte	160 F
Calculmat	390 F
Carnet d'Adresses	160 F
Compta Aliénor	1450 F
D Base 2	650 F
Dart Graph Digit C+D	879 F
Datamat	425 F
Devis Travaux	1285 F
Easy Amcalc	235 F
Easy Amscope	179 F
Facturation Plus	1389 F
Gestion de Fiches	195 F
Gestion Documentaire	169 F
Gestion Domestique	195 F
Initiation Basic	235 F
Intégré 1	480 F
Logigraph	290 F
Mastercalc	350 F
Masterfile	350 F
Minifile	145 F
Multiplan	478 F
Pocket Base	770 F
Pocket Wordstar	850 F
Salut l'Artiste(DAO)	175 F
Tas-Sign	280 F
Tasprint	220 F
Tasword	350 F
Textomat	399 F
Turbo Database	650 F
Turbo Graphix	650 F
Turbo Pascal Opt. Graph.	899 F
Turbo Tutor	299 F
Wordstar	490 F

## RUBANS POUR IMPRIMANTES

Ruban Brother M1009	59 F
Ruban Citizen 120D	59 F
Ruban DMP 2000	56 F
Ruban DMP 3000	59 F
Ruban DMP1	56 F
Ruban PCW 8256/8512	56 F

## HOUSES POUR ORDINATEURS

Housse CPC 464 Coul.	94 F
Housse CPC 464 Monoch.	94 F
Housse CPC 6128 Coul.	94 F
Housse CPC 6128 Monoch.	94 F
Housse DISC FD1	85 F
Housse IMP. DMP 2000	75 F
Housse IMP. DMP 3000	75 F
Housse PC 1512 Couleur	105 F
Housse PC 1512 Monoch.	105 F
Housse PCW 8256/8512	129 F
Mouse-House	59 F

Housses: jeu complet

## UTILITAIRES PC

Aliénor 2	1630 F
Calcomat	690 F
Compta LPC	1120 F
Compta Memsoft	1600 F
Compta Saari	2350 F
Copy 2 PC	490 F
D Base 2 PC	1150 F
Datamat	725 F
Fact + Stock Memsoft	1770 F
Flight Simulator	399 F
Framework 1	1150 F
Gem Draw	970 F
Gem Draw Busin.Lib.	420 F
Gem Font Driver Pack	420 F
Gem Font Editor	970 F
Gem Graph	970 F
Gem Program Toolkit	1940 F
Gem Work Chart	970 F
Gem Write	970 F
Javelin 5 1/4	2100 F
KX Com Kortex	480 F
KX Mail Kortex	2200 F
KX Serv+Kaliop Kortex	2200 F
KX Tel Kortex	1750 F
Multiplan Junior	559 F
Paie Crésus	1950 F
PC Tools	490 F
Print Master Plus	275 F
Quick Basic Compiler	1150 F
Quick Mailing	790 F
Reflex	950 F
Sidekick	350 F
Supercalc 3	860 F
Tas-Sign	370 F
Tasprint	370 F
Tasword + "Mail Merge"	470 F
Textomat	750 F
Turbo Database	650 F
Turbo Editor	650 F
Turbo Gameworks	650 F
Turbo Graphix	650 F
Turbo Jumbo	2790 F
Turbo Pascal 87+BCD	1090 F
Turbo Prolog	930 F
Turbo Tutor	325 F
Windows + Write + Paint FR	1390 F
Word Junior	939 F
Wordstar	860 F
Yes You Can	1070 F



# PROMO!

## DISQUETTES 3"

### 19F 90\*

* à l'unité - Par 100					
Ref.	5	10	20	50	100
3" CF 2	125 F	235 F	440 F	1050 F	1990 F
5" 1/4 SFDD	-	75 F	140 F	325 F	600 F
5" 1/4 DFDD	-	80 F	150 F	350 F	680 F

\* Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans  
Livrées dans boîtes + enveloppes + étiquettes

NOUVEAU ! Boutique à Nice "HOLLYWOOD STARS", 8 bd Joseph Garnier

## BON DE COMMANDE EXPRESS

ARTICLE (garantie échange immédiat)	Qte	PRIX	MONTANT

* DOM-TOM + ETRANGER	50F	TOTAL des COMMANDES	
		FRAIS DE PORT*	2 5
		TOTAL A REGLER	

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par téléphone : 93 51 61 30

Précisez pour quel ordinateur : 464  6128  PCW  PC

à retourner à JESSICO IMPEX - BP 693 - 06012 NICE CEDEX

- Je joins un chèque ou mandat-lettre
- Je paye par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue date d'expiration .....

NOM ..... PRENOM .....

N° ET RUE .....

VILLE ..... CODE POSTAL .....

Signature obligatoire

AMSTRAD PRO

AVANT-PREMIERE :



LE NOUVEAU PCW,  
LE 9512, EST APPARU  
AUX USA

Après le lancement aux Etats-Unis d'un PC 1640 (voir notre numéro 24), Amstrad fait encore l'événement en présentant au NOMDA d'Atlanta — qui est l'une des plus grandes manifestations bureautiques américaines — un PCW 9512.

Très attendue, cette nouvelle machine qui sera présentée en Europe au Personal Computer Show de Londres le 23 septembre est en fait la déclinaison des modèles 8256/8512. Mais ne nous y trompons pas : si ce PCW reprend la philosophie des 8256 et 8512, il s'agit tout de même d'un nouveau modèle à part entière qui risque fort de réussir une belle percée sur le marché de la bureautique personnelle et professionnelle.

## Un nouveau look très pur mais très « Pro »

**P**remière constatation en découvrant ce nouveau PCW 9512 : d'une esthétique entièrement revue, il est très beau. De l'apparence PC, il reprend le design du clavier, comprenant 82 touches et élaboré pour répondre à la simplicité d'emploi et à la rapidité du nouveau logiciel de traitement de texte Locoscript II. L'imprimante à marguerites, plus volumineuse que le modèle matriciel livré jusqu'alors, contribue à l'aspect « professionnel » de l'ensemble.

## Les spécifications

### L'imprimante

Outre le changement d'apparence, l'élément le plus marquant est la présence — d'origine — d'une imprimante à marguerites interchangeables (Diablo 630 Standard). L'imprimante à marguerites permet, rappelons-le, une véritable « Qualité Courrier » tout-à-fait comparable à la frappe « mécanique » des machines « traditionnelles » ; l'interchangeabilité des marguerites permet par ailleurs l'accès à de nombreuses polices ou styles de caractères et l'adaptation poussée d'un système de base standard aux particularités d'alphabets nationaux (signes, ponctuation et accentuation par exemple).

Le principal argument de ce nouveau PCW est d'offrir un système complet, souple mais puissant, ayant des résultats équivalents à ceux d'une machine à écrire mais avec tous les avantages de l'informatisation.

D'origine, l'imprimante autorise la double frappe, les caractères gras, soulignés, les indices et exposants (particulièrement utiles pour la saisie de formules complexes notamment en physique, chimie ou mathématiques).

Seul reproche commun à la majeure partie des imprimantes à marguerites : la lenteur de frappe annoncée à 20 cps (coups par seconde). A ce sujet, possibilité est offerte à l'utilisateur de connecter très simplement, via une sortie parallèle, une autre imprimante, de type matriciel par exemple, afin de bénéficier de graphismes, hard-copy, etc. Le PCW 9512 est en effet livré avec plusieurs « drivers » d'imprimantes compatibles Epson FX 80 et imprimantes standard Diablo. Le fait que le PCW soit un système autonome et complet à une époque où les préoccupations « connectiques » sont omniprésentes ne devrait donc pas poser de problème majeur : nous l'avons vu l'interface parallèle Centronics ou l'utilisation de sortie RS 232 branchée dans le port d'expansion devrait permettre de faire face à toutes les options de connections et communications. A noter que quatre imprimantes peuvent être simultanément connectées au PCW 9512, chacune pouvant être individuellement sélectionnée.

### L'unité centrale et l'écran

Pas de grand bouleversement si ce n'est la présence d'origine d'un premier lecteur de disquette d'une capacité de 1 Mo non formatés soit 720 Ko formatés (au lieu de 360 Ko pour le PCW 8256 et le premier lecteur du 8512) permettant la sauvegarde d'environ 700 pages « standards » selon 250 fichiers différents. L'utilisateur pourra, en option, bénéficier d'un second lecteur 1 Mo. Le format utilisé demeure le 3 pouces, cher à la marque Amstrad. La mémoire est, comme pour le PCW 8512, de 512 Ko, cette mémoire importante permet la gestion d'un Ramdisk et donc l'accélération notable du travail en RAM.

L'écran possède toujours une résolution textes de 90x32 caractères ; seule grande modification : le fond clair de l'écran qui devrait permettre une transition plus aisée d'un travail sur machine à écrire (papier blanc) à un travail sur écran.

### L'environnement logiciel

Essentiel, le logiciel — en l'occurrence Locoscript et son environnement — est en fait le cœur du système. Locoscript est l'argument majeur du PCW : offrir un système équivalent ou supérieur en capacité aux systèmes « traditionnels » sans apprentissage ou connaissance véritable en bureautique ou informatique. Ainsi, le logiciel Locoscript fourni avec les modèles 8256 et 8512 et apprécié pour son rapport puissance/simplicité d'emploi a fait le succès de cette gamme. La version qui sera fournie avec le 9512 sera Locoscript II. L'utilisateur néophyte ne devrait pas se sentir aussi perdu qu'un informaticien confirmé devant la syntaxe de certains traitements de textes connus... Ici, comme sur la version 1, tout est clair et étudié pour que l'utilisateur débutant ne soit pas dérouté : menus déroulants, justifications automatiques de textes etc. La version II de Locoscript est plus qu'une amélioration « gadget » d'une version préexistante mais apporte réellement un « plus » à l'ensemble.

Cet environnement logiciel sera complété par Locospell, un correcteur orthographique de 78 000 mots (anglais) et Locomail, un programme per-

mettant de tirer parti du traitement de texte en l'associant à un programme performant de mailing et courrier personnalisé (pour l'instant, nous ne pouvons vous dire précisément à quel moment ce correcteur sera francisé).

La composition de cet environnement du PCW 9512, dans le cadre d'une distribution sur le territoire français et d'une francisation du système, est à ce jour encore indéterminée.

## L'avenir

Vous devrez donc au moins attendre le PCW Show de Londres (ouverture le 23 septembre prochain) pour voir le PCW 9512, et il pourrait être présenté en France soit lors du Sicob soit d'Amstrad Expo. Quoi qu'il en soit, cette belle machine ne devrait pas être commercialisée et disponible quantitativement avant octobre, voire novembre, en Europe. Le prix de l'ensemble n'a pas encore été déterminé même si l'on a avancé le chiffre de 800 \$ environ.

Avec ce nouveau modèle apparaît la volonté d'Amstrad de s'imposer plus encore sur les marchés bureautiques avec des machines de plus en plus ciblées « professionnelles ». L'ambition de celle-ci est, comme pour les autres modèles de la gamme, permettre à tous l'accès aisé au traitement de texte mais aussi de pénétrer plus largement dans les entreprises qui voyaient l'ancien modèle d'imprimante — pourtant satisfaisant — comme un obstacle à leur équipement ; par ailleurs l'arrivée du nouveau modèle 9512 ne devrait pas faire disparaître les 8256 et 8512 qui sont encore très demandés.

Après plus de 750 000 modèles 8256/8512 annoncés le PCW, élu « événement marketing de la décennie » par le London Sunday Times devrait par l'introduction du PCW 9512 retrouver un second souffle et — en enlevant les derniers freins à l'achat des entreprises — faire décoller les ventes françaises jusque-là timides. La rentrée sera, à l'habitude d'Amstrad, très fertile en nouveautés : déjà deux machines attendues. Qui sait ce que réserve l'avenir...

Frédéric Nardeau

AMSTRAD PRO

# DELPHAR : LE LOGICIEL COMPRIMÉ PCW

Genre : gestion de tiers-payants  
Support : disquette  
Intérêt : ★★★★★  
Difficulté : ★★  
Appréciation : ★★★★★

Avez-vous déjà fait l'expérience de la file d'attente chez le pharmacien ? Si ce n'est pas le cas, faites-nous vite parvenir l'adresse de votre pharmacie, cela devrait intéresser plus d'un de nos lecteurs... Bref,

vous l'aurez sans doute compris, le but principal de DELPHAR est de vous faire gagner du temps... et de l'argent, si vous appartenez à la profession. Ainsi donc, tout le monde devrait se réjouir.

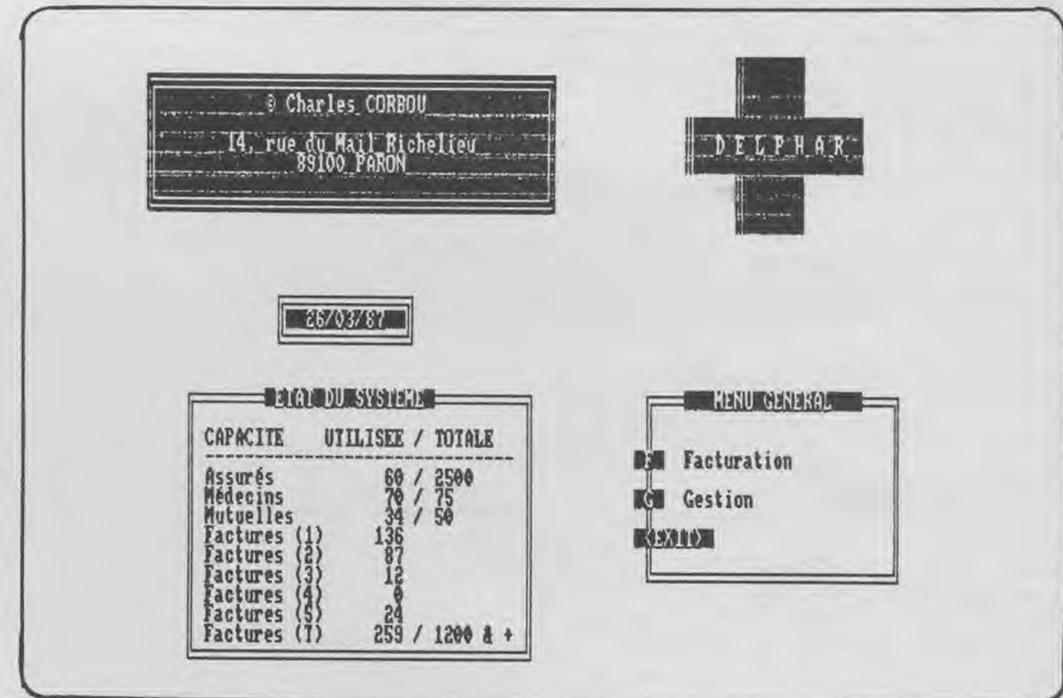
## MENU GENERAL

DELPHAR, c'est là une des raisons de son originalité, appartient à la catégorie des logiciels d'essence professionnelle, "hors circuit". En clair, il s'agit d'un produit distribué en Shareware : directement du distributeur au consommateur.

Profitez-en pour rappeler à tous les créateurs, qui n'ont pas la prétention de faire distribuer leur produit par un organisme de poids, mais qui désirent tout de même, c'est leur droit le plus stricte — surtout lorsqu'il s'agit de produits tels que DELPHAR ou MINIDOC (logiciel dédié aux médecins que nous testerons prochainement) — rentabiliser leur investissement en temps et en matière grise, qu'ils peuvent sans problème nous le faire parvenir.

Parenthèse fermée, revenons-en à notre sujet. Si l'argument de choc pour le pharmacien que vous êtes est bien évidemment le gain de temps, il n'empêche que votre conscience professionnelle vous pousse à assurer un confort des plus grands vis-à-vis de votre clientèle. Les temps sont durs, les pharmacies nombreuses et si certaines passent pour des supermarchés du médicament, vous devez à tout prix vous démarquer d'un tel créneau, néfaste (je ne vous apprend rien) à votre image de marque.

D'un autre côté, le temps ainsi économisé pourra le cas échéant être consacré à une relation plus ouverte client-commerçant. Toujours dans le même soucis, DELPHAR vous permettra de remettre à l'assuré un document,



à la fois fiable, bien présenté et où les risques d'erreurs seront notablement minimisés.

### Formule simplifiée

Il est de notoriété publique que la gestion dans ce genre de corporation dépasse l'entendement. Avec ce logiciel, plus de difficultés. Simple d'emploi, il offre toutes les facilités requises en de telles circonstances. Nous reviendrons ultérieurement sur la formation offerte par l'auteur. Rassurez-vous cependant, une heure ou deux de pratique suffisent, pour peu que

l'on ait un minimum l'esprit informatique, pour en maîtriser les principales fonctions. Pour une aisance maximale, il est prévu un démarrage automatique.

### Delphar : la gestion

Conçu autour de quatre types de fichiers : médecins, assurés, mutuelles, factures (cinq fichiers concernent cette dernière catégorie), le programme offre à tout instant la possibilité de puiser dans sa bibliothèque complète. Songez que les fichiers factures peuvent totaliser plus de 1 200

enregistrements. La saisie de ces dernières est bien évidemment effectuée à l'écran. La validation de la ligne de saisie n'est jamais définitive puisqu'il peut être utile de revenir sur la précédente pour y apporter quelques modifications. Ce n'est qu'une fois la totalité de la facture saisie qu'il faudra confirmer ou abandonner l'ensemble de son contenu.

La saisie et l'impression des factures, qu'elles soient subrogatoires ou autres, n'auraient que peu d'intérêt en soi, si la machine n'avait que cette utilité. Par contre, la gestion des tiers-

## ECRAN DE CONTROLE DES FACTURES

26/03/87		*** RECAPITULATIF DES FACTURES ( 2 ) ***				page 2	
Numéro	Date	Mutuelle	Brut	Assuré	S.S. Mutuelle	Tot remb	
981994	07/10/86	MGEN	200.70	10.04		190.67	
981996	07/10/86	RAM	222.35		222.35	222.35	
981997	07/10/86	MSA	405.95		405.95	405.95	
982000	07/10/86	EDF GDF	572.80		572.80	572.80	
980319	08/10/86	MGEN	182.60	9.13		173.47	
980327	08/10/86	MSA	694.10			694.10	
980331	09/10/86	MGET	996.55			996.55	
980332	09/10/86	SLI MGET	83.40		83.40	83.40	
584428	09/10/86	MGEN	216.60	10.83		205.77	
584439	09/10/86	MSA	184.95			184.95	
584433	09/10/86	MSA	124.25			124.25	
584440	09/10/86	MSA	225.20			225.20	
584410	09/10/86	MSA	225.20			225.20	
584413	09/10/86	MSA	213.95			213.95	
584415	10/10/86	MSA	376.65			376.65	
584418	10/10/86	MSA	376.65			376.65	
584419	10/10/86	MSA	938.25			938.25	
584420	10/10/86	EDF GDF	338.25		338.25	338.25	
981916	30/09/86	MSA	60.90			60.90	
981916	01/10/86	MSA	207.85			207.85	
981917	01/10/86	MSA	371.25	46.10		325.15	
981923	01/10/86	UTIMB	100.65		100.65	100.65	
981928	02/10/86	SNCF	864.05	31.85		864.05	
981930	02/10/86	SLI	999.45			999.45	
981929	02/09/86	SLI	999.45			999.45	

COMMANDES : (EXTRA)-(flèches) (CUT) supprimer  
 (EXTRA)-(-) page précédente (EXTRA)-(+ page suivante (EXIT)

des délégations. Avant de faire un survol d'ensemble des autres modules de gestion, signalons que l'option d'impression des factures permet également d'imprimer : soit toutes les factures avec ou sans sous-totaux par groupe, soit les factures d'un groupe spécifié. Le premier des sous-modules de gestion — assurés —, est bien sûr alimenté à la saisie de la facture. Cependant, il reste accessible à tout instant pour y opérer des corrections ou effacements ponctuels. De même que précédemment, il sera possible d'imprimer tout ou partie de la liste (fourchette alphabétique). A noter que ce fichier pourra contenir jusqu'à deux mille cinq cents noms. Plus réduit, mais toujours aussi pratique, le fichier des médecins contient soixante-quinze noms et numéros d'identification. Les fonctionnalités sont identiques aux cas précédents.

Nous terminerons la partie gestion des fichiers avec celui des caisses ou mutuelles. Gérant jusqu'à cinquante caisses et leurs taux de remboursement respectifs, le logiciel permet de classer chacune d'elles dans l'un des cinq groupes disponibles. A savoir que le groupe 1 est, dans une certaine mesure, réservé aux dossiers simples de Sécurité sociale, alors que le groupe 5 reçoit principalement les données concernant les caisses non répertoriées.

### Formation assurée

Nous l'avons vu, DELPHAR est un produit aussi simple que complet et nous ne pouvons prétendre en avoir fait le tour. Sa totale paramétrabilité le rend docile et adaptable à souhait. Fait appréciable en ce domaine où les taux de remboursement, par exemple, sont appelés à subir des variations. Monsieur Corbou, auteur et distributeur à ses heures, de DELPHAR — signalons que le logiciel tourne déjà dans une dizaine d'officines — offre parallèlement à la vente une formation succincte pour éviter une perte de temps due à un apprentissage sur le tas.

Beaucoup de professionnalisme pour un "amateur"...

Contact : M. Charles Corbou, 14, rue du Mail-Richelieu PARON - 89100 SENS

Georges Brize

## ECRAN DE GESTION DES ASSURES

**GESTION DU FICHIER DES ASSURES**

Date de référence (mois <ENTER>, année <ENTER>) : 01 87

Nom	: LESTOUR	Prénom	: GENEVIEVE
Adresse	: 17 RUE DES TILLEULS	Ville	: PARON
Cde post.	: 89100		
N° S.S.	: 2.48.07.77.112.239.35	Ref S.S.	: AUXERRE
Mutuelle	: MGEN	Ref mut	: AUXERRE
Dernière visite	: 3 87		

61 assurés

COMMANDES: (EXTRA)-(flèche) déplacement du curseur  
 (-) assuré précédent  
 (+) assuré suivant  
 (EXTRA)-(-) début du fichier  
 (EXTRA)-(+) fin du fichier  
 (EXTRA)-R Rechercher assuré  
 (EXTRA)-N saisie Nouvel assuré  
 (EXTRA)-I Imprimer la liste  
 (COPY) enregistrer avec la date du jour  
 (CUT) effacer assuré  
 (EXIT) retour au menu général

payants représente à elle seule la nécessité absolue de posséder un tel outil.

DELPHAR, bien que partiellement automatique (calcul, traitement des données etc...) peut

à certains moments être en attente de directives. C'est en ce qui concerne la ventilation des factures qui peuvent être réparties en cinq groupes, dépendants chacun d'une caisse parti-

culière. Propriété particulièrement digne d'intérêt, puisque cela suppose l'entière liberté pour le pharmacien de confier à une société ou un organisme intermédiaire le recouvrement

# INITIATION A MULTIPLAN

## PARTIE 3

*Cet article clôture la série des trois numéros pendant lesquels nous avons étudié MULTIPLAN et son mode de fonctionnement. Dans les deux premiers numéros, nous avons examiné successivement les principes de bases de MULTIPLAN, sa présentation à l'écran, puis ses commandes de calcul et d'édition. Ce mois-ci, nous allons conclure en étudiant les fonctions dites « évoluées » de MULTIPLAN.*

LOGICIEL 44 8,rue des Bruyères 44230 St-SEBASTIEN/LOIRE

### SYNDICATS DE COPROPRIETAIRES

GEREZ VOTRE COPROPRIETE

sur Amstrad pc 1512 20 Mo

Avec le programme professionnel de LOGICIEL 44 ,  
déjà largement expérimenté et d'utilisation très aisée:

### SYNDIC - P

- Suivi de trésorerie (dépenses, recettes, banque)
- Répartition des charges (clés et tantièmes)
- Editions de fin d'exercice (tableaux, individuel)
- Appel de fonds (calcul et éditions)
- Relances ,situation de compte
- Présences en assemblées générales
- Courriers (convocations , lettres)

Demande de documentation :

NOM.....:

ADRESSE :

Nombre de lots :

No téléphone :

AMS 09/87

Comme vous le savez peut-être déjà, MULTIPLAN est certes une feuille de calcul électronique très puissante, mais son succès n'est pas uniquement dû à ses possibilités de calculs performantes : Multiplan comporte aussi de nombreuses options évoluées de copie de bloc, de fenêtrage, de sauvegarde, d'impression, et bien d'autres choses encore...

### Les options de fenêtrage

MULTIPLAN, nous l'avons dit, comporte des options de fenêtrage très puissantes. Ce type de fonction peut s'avérer très utile dans certains cas, notamment en ce qui concerne la création d'applications complexes. Il vous devient possible de gérer votre tableau de la façon la plus ergonomique, en disposant simplement des fenêtres sur les parties de votre choix. Bien entendu, ces fenêtres une fois disposées, peuvent être manipulées à volonté, et être disposées sur la zone de visualisation de votre choix. Il est également possible de lier des fenêtres entre elles, et donc de déplacer simultanément à l'écran des zones de visualisation éloignées. Ceux d'entre-vous qui n'utilisent pas encore de grands tableaux ne comprendront peut-être pas, à première vue, tout l'intérêt que peut procurer de telles fonctionnalités. Néanmoins, dès qu'un tableau de grande taille est utilisé, le simple fait de pouvoir visualiser, en même temps les légendes et les cellules peut parfois relever de l'épreuve de force. Après cette nécessaire introduction, examinons maintenant le menu ZONE-FENÊTRE qui va nous permettre de gérer le fenêtrage. Pour accéder à ce menu, vous devez taper la lettre Z dans le menu principal. Vous voyez ensuite apparaître à l'écran un sous-menu indiquant toutes les fonctions disponibles. Ce menu est décomposé comme suit :

Fenêtre :

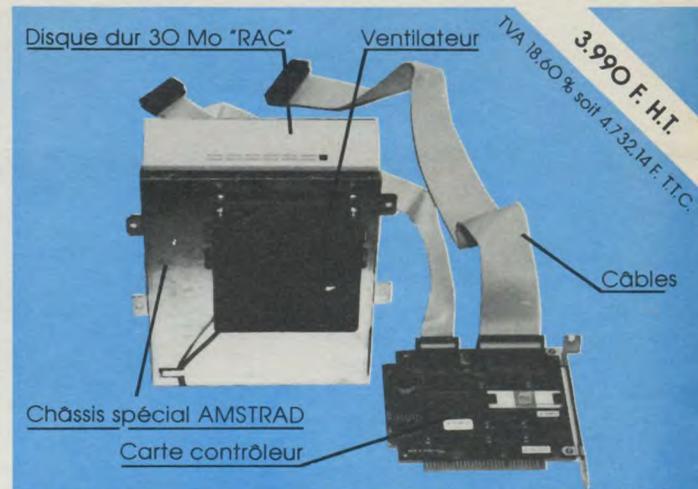
Partage - Encadre - Supprime - Couplage.

Sur les versions destinées aux micro-ordinateurs sous système d'exploitation MS-DOS, si vous détenez la version 2 de MULTIPLAN, une option intitulée « Mise-

# EN EXCLUSIVITE

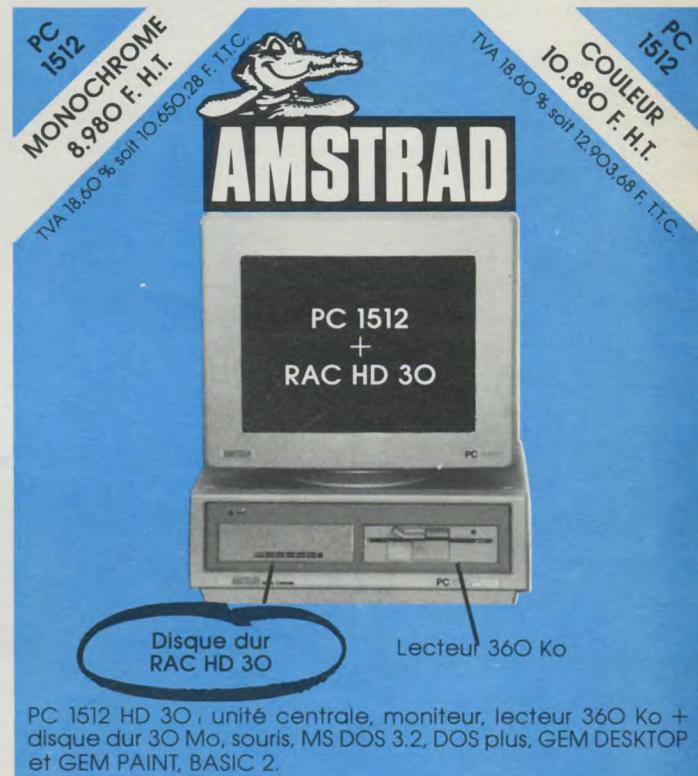
à "La Règle à Calcul"

## KIT DISQUE DUR 30 Mo SPECIAL POUR AMSTRAD PC 1512



**MONTAGE GRATUIT EN 15 mn GARANTIE 1 AN**

**Caractéristiques techniques du Kit RAC HD 30 PC 1512**  
Faible consommation, système 4 plateaux, 4 têtes, vitesse d'accès moyenne de 60 ms.



PC 1512 HD 30 : unité centrale, moniteur, lecteur 360 Ko + disque dur 30 Mo, souris, MS DOS 3.2, DOS plus, GEM DESKTOP et GEM PAINT, BASIC 2.

BON DE COMMANDE AMS 09/87

LA REGLE A CALCUL 65 Bd Saint-Germain  
BP 300 75228 Paris Cedex 05 Tél. (1)  
43 25 68 88 Télex : RAC 201 324 F

Nom ..... Prénom .....

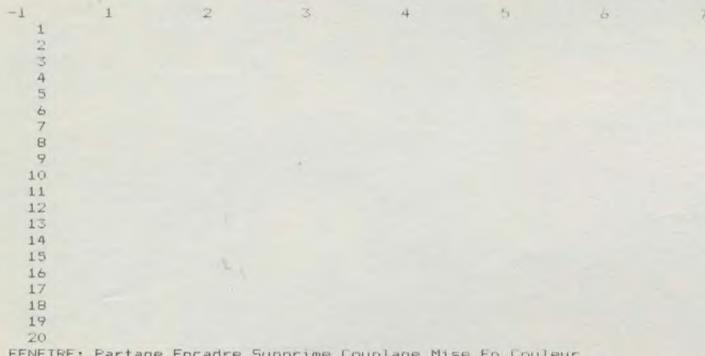
Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

Participation aux frais d'expédition :  
- pour le Kit disque dur RAC HD 30 : 35 F - pour le PC 1512 : 100 F

en-couleur » est affichée à côté de l'option « couplage ». Cette fonction spécifique que nous n'étudierons pas en détail, permet de gérer les couleurs de la carte CGA ou EGA sur le PC. La fonction « partage » vous permet de partager votre écran de façon horizontale ou verticale. Comme dans toutes les options de MULTIPLAN, vous spécifiez la ligne ou la colonne du partage en positionnant le curseur sur l'endroit de l'écran désiré. Une fois l'option validée, votre écran se trouve partagé en deux fenêtres, et ainsi de suite, tant que vous répétez l'opération. Le partage peut être éventuellement accompagné d'un encadrement. L'encadrement d'une fenêtre a pour avantage de procurer une meilleure lisibilité. Pour encadrer une fenêtre, il suffit de positionner le curseur dans celle-ci, puis de valider l'option « encadre ». Si vous désirez ensuite passer d'une fenêtre à une autre pour modifier des données, il vous suffit d'appuyer sur la touche F1. L'option « supprime » vous permet tout simplement d'éliminer une fenêtre devenue indésirable, et enfin la fonction la plus importante : « Couplage ». Pour cette fonction, vous spécifiez d'abord la première fenêtre en tapant son numéro ou en positionnant le curseur dans celle-ci. Vous saisissez ensuite les autres options en appuyant sur TAB : les sous-menus partagés se présentent comme suit :

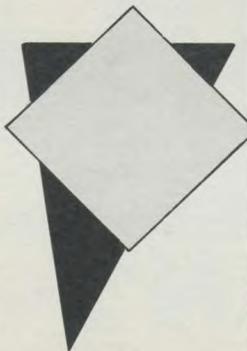
Fenêtre couplage fenêtre n° : 1 et fenêtre n° : 2 couplée (Oui) Non  
Dans cet exemple précis, la fenêtre n° 1 se trouve couplée avec la fenêtre n° 2. C'est-à-dire que pour tout déplacement de la fenêtre n° 1, la fenêtre n° 2 se déplacera proportionnellement.



FENETRE: Partage Encadre Supprime Couplage Mise\_En\_Couleur  
Choisissez une option ou frappez le caractère de commande  
LIC1 ? 100% Libre Multiplan: TEMP

Fig 1 : Le menu "FENETRE".

Mais MULTIPLAN ne détient pas uniquement des fonctions de mise en page. Il nous permet aussi de sauver les fichiers créés, et aussi de les imprimer. Pour cela nous utiliserons les fonctions « Lit-Ecrit » et « Sortie ».  
L'option « Lit-Ecrit » concerne toutes les opérations lors desquelles il est nécessaire d'effectuer un transfert sur mémoire de masse (lecteurs de disquettes, ou disques durs). Ce menu est présenté de la façon suivante :



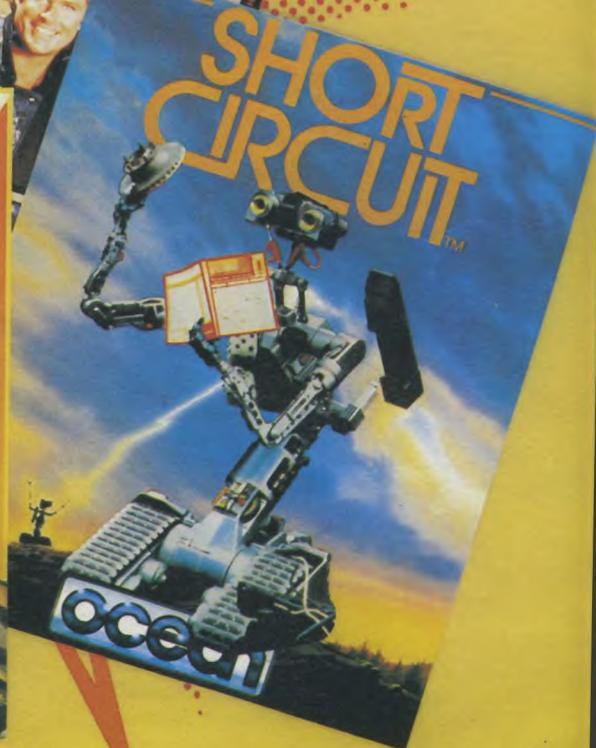
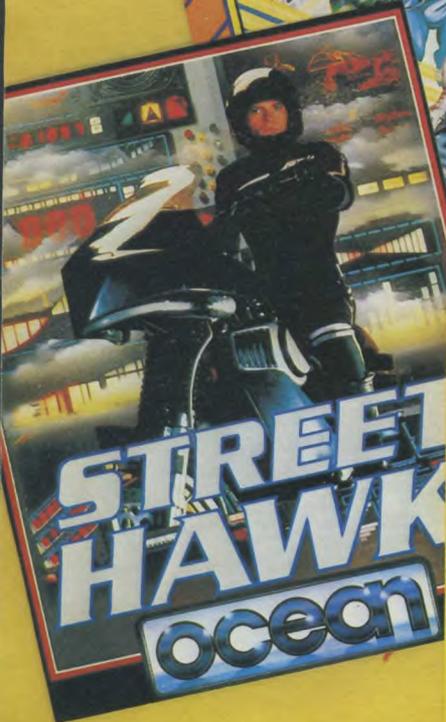
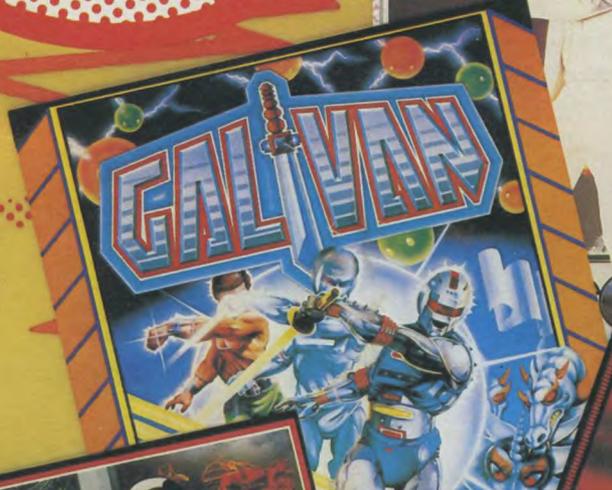
Suite page 69

# SUPER HITS



# AMSTRAD

## POUR AMSTRAD



# ★ OCEAN'S ★ ALL STAR HITS

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF 93 42 71 45.

LIT-ECRIT : Charge Sauvegarde Efface-écran Détruit Options Renomme

Les fonctions « Charge » et « Sauvegarde » sont utilisées lorsque vous voulez charger ou sauver un fichier. La fonction « charge » s'utilise de la manière suivante : une fois validée, vous voyez apparaître à l'écran : LIT-ÉCRIT CHARGE fichier : vous pouvez alors taper un nom de fichier, ou un critère de recherche. Un nom de fichier comme par exemple « COMPTES.MP » ou bien en utilisant les jokers « \*.MP ». Vous pouvez ensuite appuyer sur RETURN pour valider l'opération. Si vous utilisez une des touches curseur, vous pourrez lire le répertoire correspondant au critère spécifié (par exemple, si vous avez tapé \*.MP, tous les fichiers se terminant par l'extension MP seront affichés à l'écran. Si vous ne tapez rien, et que vous appuyez uniquement sur les flèches, vous verrez apparaître tout le répertoire). La fonction Efface-écran détruit intégralement le tableau affiché, et contenu dans la mémoire ; la fonction Détruit efface un fichier contenu sur disque.

Les options de sauvegarde de Multiplan sont complétées par le menu Options, qui va nous permettre de choisir un type de format de sortie. Ces types de format peuvent être normaux (format Multiplan), Symbolique (sortie ASCII), ou autres. Pour les néophytes complets, nous allons ici expliquer plus précisément ce à quoi peuvent servir ces formats. Le format Multiplan est de type binaire c'est-à-dire que les chiffres sont reproduits sur disquette comme ils existent en mémoire. Ce type de sauvegarde est plus efficace puisque moins volumineuse donc plus rapide à charger. Le format ASCII a pour intérêt d'être transféré sur la disquette sous une forme textuelle, c'est-à-dire qu'il est possible de le visualiser à l'écran avec la commande TYPE. L'inconvénient du fichier ASCII est qu'il est volumineux. Son avantage est qu'il est possible de le récupérer dans un traitement de texte, une base de données, etc. Il est ainsi possible d'utiliser le fichier de calcul avec des logiciels qui l'utiliseront ou le compléteront. Le type de sauvegarde dit Autre, est géré par des Drivers, c'est-à-dire des sous-programmes externes qui peuvent gérer d'autres types de périphériques d'entrées-sorties. Nous ne nous étendrons pas sur ce sujet.

La dernière partie importante de cette initiation concerne les sorties sur imprimante. Pour ces opérations, vous devez utiliser le menu « SORTIE ». Ce dernier apparaît à l'écran comme suit :

SORTIE : Imprimante Fichier Page Options

L'option « Imprimante », transfère le fichier et l'imprime, « Fichier » permet de charger un fichier sur le disque et de le transférer sur l'imprimante. Le menu « Page » nous offre la possibilité de choisir le format de sortie. Ainsi, par exemple, la largeur de



FENETRE PARTAGE: Horizontal Vertical Désignations

Choisissez une option ou frappez le caractère de commande  
L'YCl ? 100% Libre Multiplan: TEMP

Fig 2 : Partage de l'écran en deux fenêtres.



FENETRE crée ou supprime ! encadrement de la fenêtre no: 1

Entrez un nombre  
L'YCl ? 100% Libre Multiplan: TEMP

Fig 3 : Création d'un encadrement.

MLLIVE.COM	MP-HELP	TEMPERN.FRN	TEMPHMP.FRN
PORTDIS.CRW	MPYOUT.FRN	MP-LIN	MP.COM
MPCOPY.FEX	MPUSE.COM	FEYBRK.COM	MPCOPY.FEX
CONVERTO.FEX	LIT-ÉCRIT	MP.COD	MP.SYS
MPBO.DAT	MP-HELP	MOUSE.SYS	LISEZMOI.DOC
TEMP	MPPRPT.CRW		

Fig 4 : Utilisation de l'option "CHARGE" du menu "LIT\_ECRIT" pour trouver un fichier.

LIT-ÉCRIT CHARGE fichier: TEMP

Entrez nom fichier ou frappez touche CURSEUR pour voir le repertoire

L'YCl ? 100% Libre Multiplan: TEMP

page par défaut est de 70 caractères. Si nous détenons une imprimante 132 colonnes, nous n'aurons qu'à changer cette valeur pour voir nos tableaux dans leur grande largeur...

Voici qui termine ce dernier volet. Bien sûr, nous sommes loin d'avoir étudié toutes les possibilités de ce puissant logiciel, et d'ailleurs le but n'était pas là. Cette initiation

doit vous permettre de prendre en main votre programme, de connaître ses mécanismes de base. Ensuite, vous pourrez à l'aide de votre manuel, ou d'un guide d'utilisation aller encore plus loin. Mais d'ores et déjà, vous devez être en mesure de créer vos propres applications, et de les utiliser. A bientôt pour d'autres aventures.

E. Charton

# GÉNÉCAR : JOUEZ DES CARACTÈRES SUR PCW

Éditeur : Cobra Soft  
 Genre : générateur de caractères  
 Support : disquette  
 Intérêt : ★ ★ ★ ★  
 Difficulté : ★ ★ ★  
 Appréciation : ★ ★ ★ ★

Pour bénéficier d'un autre jeu de caractères que celui d'origine sur le PCW, il faut recourir à un certain nombre d'astuces, à commencer par l'utilisation des routines machines intégrées. En effet, la pratique "symbol after" des CPC ne provoque sur nos machines qu'un triste "syntaxe error". Par ailleurs, si la pratique de ces routines ne pose pas de problème particulier aux programmeurs chevronnés, il n'en est pas de même pour l'utilisateur moyen, catégorie à laquelle je me vante d'appartenir. Alors, comment faire ? Il existe bien heureusement une solution toute faite, (du caractère "clé en main" en quelque sorte), qui permet, à peu de frais de remédier à ce problème.

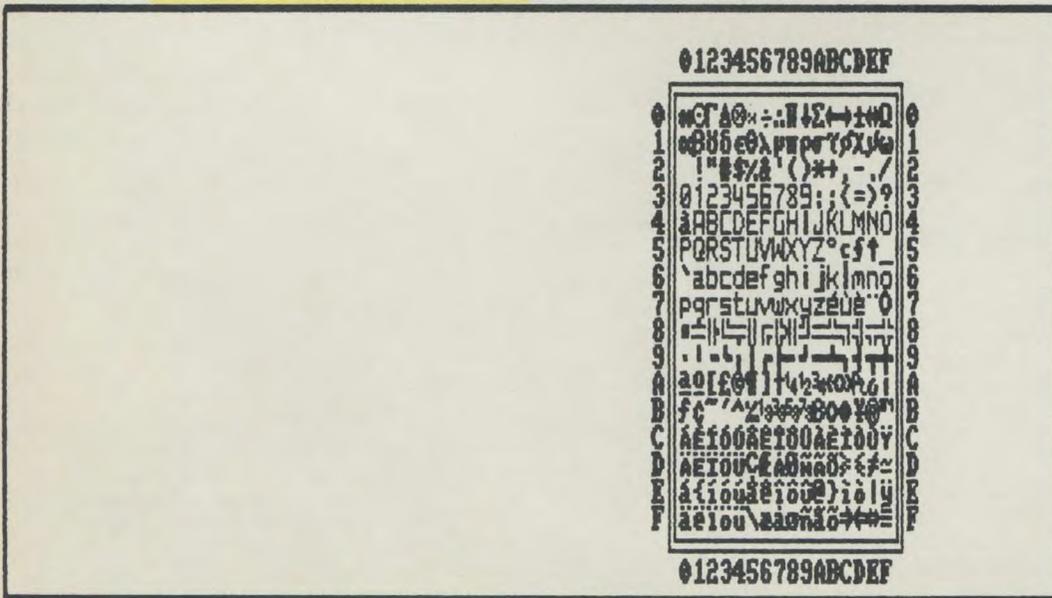
## Génécar au service du créateur

Comme il est expliqué dans la documentation du logiciel, Génécar est un produit ouvert à tous. D'une part il est possible de récupérer le jeu de caractères créés, pour une utilisation à but lucratif (édition de logiciels), chose peu courante, il faut bien le dire (la routine le permettant est donnée dans le manuel). D'autre part, vous pourrez, si le cœur vous en dit, vous procurer pour la modique somme de 70 F, l'ensemble du listing source. Deux arguments de vente façon Cobra qui permettront à tout un chacun d'embellir jeux ou utilitaires.

S'il est vrai, comme nous l'avons vu plus haut, que la redéfinition de caractères sur PCW n'est pas un jeu d'enfant si l'on ne possède pas l'outil approprié, ce n'est pas le cas de Génécar. Son utilisation ne demande aucune connaissance particulière, si ce n'est un minimum de créativité et de soin. Comme nous le verrons, le logiciel est conçu de façon telle, qu'à tout instant, vous pourrez vérifier l'état de vos travaux, sans modifier pour autant l'affichage normal des caractères à l'écran.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, Génécar, bien que presque entièrement écrit en Basic, n'offre pas le lamentable spectacle d'une lenteur exagérée. Sobre mais agréablement présenté et détaillé, il fait preuve au contraire de grandes capacités. Les informations sur le déroulement du programme sont affichées tout au long des travaux sur une ligne positionnée en haut de l'écran. Cette ligne désignée sous le nom de "ligne guide" vous renseignera constamment sur l'occupation présente du logiciel, sur le module actuellement exploité, ou encore sur les touches que vous devez utiliser. Dans la majorité des cas, les tou-

02 FICHIERS 11 catalogue 13 sauvegarde 15 lecture



ches concernées sont les touches de fonctions allant de f1 à f7, redéfinies en fonction de chaque module. Exemple : dans le menu principal, la touche f1 correspond à l'appel du module fichier, alors qu'à l'intérieur du module ainsi appelé, elle correspond à la partie catalogue. Il est possible d'abandonner n'importe quelle procédure par l'emploi de la touche EXIT. De ce fait, si vous avez commis une fausse manœuvre, telle qu'une sauvegarde prématurée, il sera encore temps d'y remédier. Le premier menu, auquel on accède dès le lancement du programme, comporte les trois options principales : "Fichiers", "Utilitaires", et enfin "Définir". Ces

nier vous paraît totalement inutile, ne l'effacez surtout pas : il vous permettra, le cas échéant de revenir à un affichage normal dans le cours d'un programme, ou encore de faire de judicieux mélanges avec un autre - nous reviendrons plus avant sur cette particularité —.

En dehors de la "sauvegarde" qui se passe de commentaires, la partie fichier comporte une option lecture. Celle-ci, comme son nom l'indique, va chercher le fichier sélectionné, sur le disque, afin que vous puissiez le modifier.

### Jouez avec un jeu (!)

Nous avons beau être de grands vrais "pro" (!), il n'empêche

— soit, plus simplement, utiliser la routine d'implantation sélective fournie par l'éditeur.

Ce qui ne veut pas dire que la fonction transfert soit inutile. Elle permet, entre autres de faire des essais de lisibilité, directement sur le logiciel Génécarr.

Passons très rapidement sur la fonction d'impression du jeu, qui n'a d'autre utilité que de servir de référence au fichier. Par contre, la phrase test, elle, a bien des avantages. Vous en arriverez bien vite à créer des caractères complexes (imitation de l'écriture manuscrite ou autres). Dès cet instant, votre seul problème sera de parvenir aisément à un bon enchaînement des combinaisons de caractères. La phrase

du caractère à redéfinir, l'effacement de caractère, sur lesquelles nous n'épiloguerons pas, certaines originales. Parmi celles-ci, figure la copie de caractère, permettant de faire une "ponction" d'un caractère à l'intérieur du jeu et de le copier au même emplacement en RAM.

Seconde originalité, la fonction de mise à jour. Se rattachant à la phrase test vue plus haut, cette fonction permet à tout instant d'y faire apparaître les changements effectués.

Pour finir, Génécarr met à votre disposition quatre fonctions intéressantes appartenant à l'option effets spéciaux : inversion (tous les pixels allumés sont éteints et inversement), miroir (renverse le caractère verticalement ou horizontalement), scrolling horizontal (déplace le contenu du caractère d'une colonne vers la gauche, faisant réapparaître à droite ce qui vient de disparaître de l'autre côté), et enfin, scrolling vertical (même principe que le précédent mais en direction du haut).

Si l'utilité de ces fonctions vous échappent, sachez qu'elles vous permettent, entre autres choses, de simuler une rotation. Prenons l'exemple d'un compteur : avec 80 caractères redéfinis (8 = hauteur du caractère x 10 = nombre de chiffres de 0 à 9), vous aurez l'impression, même au ralenti, de le voir tourner. Ce petit effet sous-entend bien sûr l'emploi du scrolling vertical au coup par coup et l'effacement des lignes de pixtels réapparaissant dans la partie basse du caractère.

## 04 DEFINIR [F1] [F2] [F3] [F4] [F5] [F6] [F7] [F8] [F9] [F10] [F11] [F12] [F13] [F14] [F15] [F16] [F17] [F18] [F19] [F20] [F21] [F22] [F23] [F24] [F25] [F26] [F27] [F28] [F29] [F30] [F31] [F32] [F33] [F34] [F35] [F36] [F37] [F38] [F39] [F40] [F41] [F42] [F43] [F44] [F45] [F46] [F47] [F48] [F49] [F50] [F51] [F52] [F53] [F54] [F55] [F56] [F57] [F58] [F59] [F60] [F61] [F62] [F63] [F64] [F65] [F66] [F67] [F68] [F69] [F70] [F71] [F72] [F73] [F74] [F75] [F76] [F77] [F78] [F79] [F80] [F81] [F82] [F83] [F84] [F85] [F86] [F87] [F88] [F89] [F90] [F91] [F92] [F93] [F94] [F95] [F96] [F97] [F98] [F99] [F100]

titres éloquent appellent donc respectivement un gestionnaire de fichier, une panoplie d'utilitaires (impression, transfert du jeu, phrase test), et, bien sûr, la partie maîtresse du logiciel où s'opère la définition des caractères.

Débutons d'emblée par la partie fichier : si vous appelez le catalogue de la disquette, vous vous rendez compte de l'existence de trois fichiers dont l'extension est "car". Cette extension désigne tous les fichiers de jeux de caractères redéfinis, ce qui signifie que vous disposez dès le départ d'une palette pré-fabriquée et prête à l'emploi. Parmi ces trois jeux de caractères, l'un correspond au standard PCW. Même si ce der-

re le jeu n'est pas dénué d'intérêt, d'autant plus s'il est de notre cru. Partant de là, et sachant qu'il n'est pas plus difficile de créer une voiture (sur trois ou quatre caractères) qu'une suite de lettres, pourquoi ne pas en profiter pour s'amuser ?

Une fois la redéfinition achevée (vous pouvez très bien ne transformer qu'un seul caractère), vous disposez de deux solutions pour utiliser votre travail dans l'un de vos programmes :

— soit implanter dans la machine le jeu créé, à l'aide de la fonction "Transfert du jeu" (module utilitaire). Opération fastidieuse qui suppose un lancement obligatoire de Génécarr avant chaque programme ;

test, que vous aurez saisie au préalable, servira donc de repaire visuel au moment opportun, sans nécessiter un retour au jeu en cours de fabrication.

### Définition

Nous en arrivons à l'instant délicat de la création. Comme le graphisme, la redéfinition de caractère peut être un art. Une chose est sûre, Génécarr fait tout pour cela...

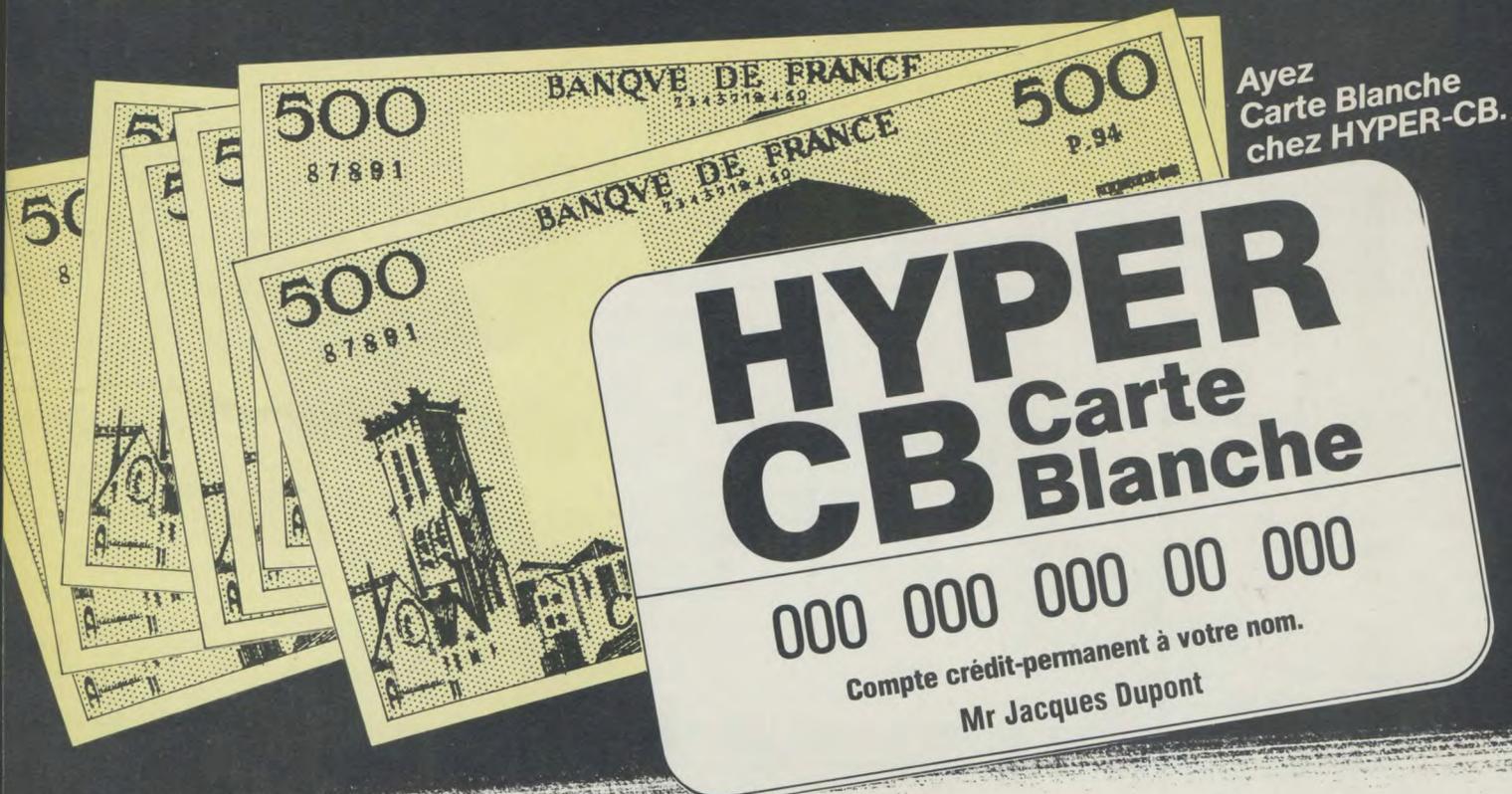
Le module de redéfinition, comme tout bon pivot de programme qui se respecte, contient à lui seul, plus de fonctions que les deux autres réunis. Certaines classiques, telles que : le choix

### Coup de chapeau, coup de bâton...

Après tous ces éloges, qui sont autant de coups de chapeau à l'intention de l'éditeur, nous retiendrons toutefois un léger défaut qui leur vaudra, ce n'est que justice, un coup de bâton. Pour parvenir à ses fins avec un logiciel, aussi simple soit-il, rien ne vaut une bonne documentation. Pour Génécarr, de documentation, néni... Ou plutôt si, mais accessible uniquement sous locoscript. Un bon conseil donc, avant de vous procurer ce programme, assurez-vous de l'étendue de votre stock de papier listing...

Kharak Ther

Carte Blanche HYPER-CB : mieux qu'une carte de crédit.



Ayez Carte Blanche chez HYPER-CB.

HYPER-CB vous ouvre un compte crédit-permanent de

# 2000 à 15000 F\*

## A VOTRE NOM. IMMÉDIATEMENT.

**Mieux qu'une carte de crédit.**  
Carte Blanche HYPER-CB, c'est le moyen de financer vos achats en étalant votre règlement sur plusieurs mois.

**Un compte crédit-permanent.**  
Carte Blanche HYPER-CB, c'est une réserve "d'argent" mise à votre disposition pour tous vos achats dans notre magasin et qui se reconstitue tous les mois du montant de votre dernier remboursement mensuel.

**15.000 F sur un compte à votre nom.**  
Votre compte sera ouvert pour 15.000 F maximum. Il vous sera personnel.

Depuis maintenant, dans un premier temps, vous pouvez en limiter le montant à un crédit utilisable entre 2.000 et 15.000 F mais vous avez toujours la possibilité d'augmenter ce crédit utilisable jusqu'aux 15.000 F qui vous sont acquis). Votre remboursement mensuel sera fixé forfaitairement à 6% du montant du crédit utilisable. Bien entendu, si vous n'effectuez aucun achat, vous ne remboursez rien.

**Exemples de fonctionnement.**  
Sur les 15.000 F, vous décidez de limiter votre crédit utilisable à 3.000 F, vos remboursements seront donc de  $3000 \times 6\% = 180$  F par mois.

**1<sup>er</sup> cas :** vous utilisez vos 3.000 F pour effectuer un achat, votre remboursement mensuel est de 180 F.

**2<sup>e</sup> cas :** vous n'utilisez que 2.000 F, votre remboursement mensuel sera toujours de 180 F. Mais vous disposez encore de 1.000 F pour vos achats. Quel qu'en soit le montant.

**3<sup>e</sup> cas :** vous désirez faire augmenter votre crédit utilisable et le porter de 3.000 F à 5.000 F. L'opération se fait immédiatement. Mais vos remboursements mensuels augmenteront. Ils passeront de 180 F à 300 F.

**\*15.000 F disponibles immédiatement.**  
Après acceptation de votre demande, vous avez Carte Blanche chez HYPER-CB. Votre compte est ouvert immédiatement et vous partez avec votre matériel.

**Comment avoir Carte Blanche CHEZ HYPER-CB ?**  
Au magasin HYPER-CB (183 rue St-Charles, 75015 Paris). Vous venez nous voir avec les papiers nécessaires et votre compte sera ouvert immédiatement, après acceptation.

TEG 18,24%

Par correspondance : en nous retournant le bon ci-dessous, vous recevrez par retour, l'imprimé de demande d'ouverture de carte qu'il vous faudra remplir et nous adresser pour acceptation.

Papiers nécessaires : 1 photocopie carte identité (recto-verso) - 1 quittance loyer ou EDF - 1 dernier bulletin de salaire - 1 relevé d'identité bancaire (ou CCP) - 1 chèque annulé.

**HYPER-CB, 183 rue St-Charles  
75015 PARIS - Tél. : 45.54.39.76**

### DEMANDE DE CARTE BLANCHE

A retourner à HYPER-CB, 183 rue St-Charles 75015 Paris

Je soussigné, désire recevoir une Carte Blanche HYPER-CB et ouvrir un compte crédit-permanent :

Nom \_\_\_\_\_  
Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Code postal \_\_\_\_\_  
Ville \_\_\_\_\_  
Téléphone \_\_\_\_\_

**Tous les mois un pouvoir d'achat renouvelé.**

**CARTE BLANCHE HYPER-CB :**

AMS 09/87

# PROMO AMSTRAD CHEZ HYPER-CB

## PC 1512 HD

HD 20 mono ~~9990<sup>F</sup> HT~~  
9490<sup>F</sup> HT

HD 20 couleur ~~11890<sup>F</sup> HT~~  
11390<sup>F</sup> HT

## PC 1512 SD

+ 20 Mo CARTE DISK DUR TANDON

**7350<sup>F</sup> HT**

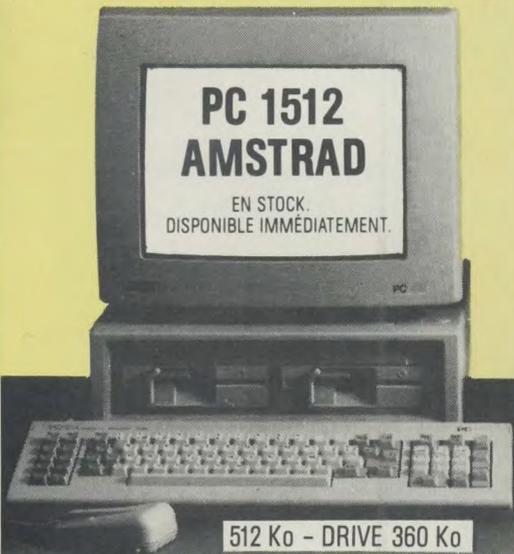
MONO 8710<sup>F</sup> TTC

## PC 1512 DD

+ 20 Mo CARTE DISK DUR TANDON

**8650<sup>F</sup> HT**

MONO 10250<sup>F</sup> TTC



512 Ko - DRIVE 360 Ko

Livré avec moniteur		MONO	COUL
SD	1 DRIVE	4997 <sup>F</sup>	6890 <sup>F</sup>
DD	2 DRIVE	6290 <sup>F</sup>	8190 <sup>F</sup>
HD	DISK DUR 20 Mo	9490 <sup>F</sup>	11390 <sup>F</sup>



TRAITEMENT DE TEXTE

PCW 8256	PCW 8512
3997 <sup>F</sup> H.T. 4740 <sup>F</sup> T.T.C.	4997 <sup>F</sup> H.T. 5926 <sup>F</sup> T.T.C.

## PC 1512 SD

+ 20 Mo CARTE DISK DUR TANDON

**9250<sup>F</sup> HT**

COULEUR 10970<sup>F</sup> TTC

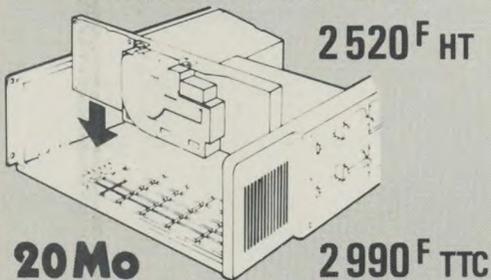
## PC 1512 DD

+ 20 Mo CARTE DISK DUR TANDON

**10550<sup>F</sup> HT**

COULEUR 12510<sup>F</sup> TTC

## PROMOTION CARTE DISQUE DUR TANDON



**PC 1512**

1 PC 1512 DD MONO  
+ 1 DMP 3000  
+ SUPERCALC 3  
+ WORDSTAR 1512

**7990<sup>F</sup> HT**  
9476<sup>F</sup> TTC

**AVEC CARTE DISK  
DUR 20 Mo**  
10340<sup>F</sup> HT  
12260<sup>F</sup> TTC

**PROMO**

CARTES KORTEX	
• SPECIAL AMSTRAD KXTEL + KXCOM2	1250 <sup>F</sup> HT
• TOUS LES COMPATIBLES KORTEX 1200 + KXCOM2 KORTEX 2400 + KXCOM2	4990 <sup>F</sup> HT 8950 <sup>F</sup> HT
• COMPLEMENT A L'EQUIPEMENT KXMAIL2 (MAILING) KXSERV + KALIOP	1950 <sup>F</sup> HT 1950 <sup>F</sup> HT
• REPONDEUR MINITEL KORTEX	2990 <sup>F</sup> HT

IMPRIMANTES 80 COLONNES		PROMO		
	TTC	HT	LIST	COUR
120 D	1999 <sup>F</sup>	1685 <sup>F</sup>	100	25
LSP 10	2999 <sup>F</sup>	2520 <sup>F</sup>	120	25
MSP 10	3999 <sup>F</sup>	3360 <sup>F</sup>	160	40
MSP 20	4999 <sup>F</sup>	4210 <sup>F</sup>	200	50

IMPRIMANTES 136 COLONNES		PROMO		
	TTC	HT	LIST	COUR
MSP 15	4590 <sup>F</sup>	3870 <sup>F</sup>	160	40
MSP 25	5999 <sup>F</sup>	5060 <sup>F</sup>	200	50
MQP 45*	8500 <sup>F</sup>	7170 <sup>F</sup>	200	95

**EN STOK.**  
**DISPONIBLE IMMEDIATEMENT.**  
**Magasin Exposition-Vente**

**HYPER-CB**  
Communication  
183, rue Saint-Charles  
75015 Paris  
16 (1) 45.54.39.76  
Métro Place Balard

ouvert  
du lundi  
au samedi  
de 9 h 30  
à 19 h 30

HYPER-CB vous ouvre  
un compte crédit-permanent de  
**15 000<sup>F</sup>\***  
**A VOTRE NOM.**  
**IMMEDIATEMENT.**  
\*15 000 F sur un compte à votre nom.

**HYPER  
CB** Carte  
Blanche

Papiers nécessaires: 1 photocopie carte identité (recto-verso) - 1 quittance loyer ou EDF - 1 dernier bulletin de salaire - 1 relevé d'identité bancaire (ou CCP) - 1 chèque annulé

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE OU A CREDIT, ENVOYER CE BON A

AMS 09/87

**HYPER-CB** Communication  
183, rue Saint-Charles 75015 Paris Tél. : 554.39.76

Nom \_\_\_\_\_  
Prenom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Telephone \_\_\_\_\_  
Code postal \_\_\_\_\_  
Ville \_\_\_\_\_

DEMANDE DE CARTE BLANCHE

Je désire ouvrir un compte crédit permanent chez HYPER-CB.  
Montant du crédit demandé: \_\_\_\_\_

ARTICLE QTE PRIX TC

Participation aux frais d'envoi  
0 à 500 F ajouter + 30 F  
500 F ajouter + 55 F

Tous les micros, moniteurs, imprimantes et lecteurs de disquette + 100 F

CORRE-DOU: l'Oeil nous conseille

TOTAL de la commande +  
TOTAL CENTRAL

Jusqu'à aujourd'hui, les utilisateurs professionnels de la revue étaient lésés : nous aidions les joueurs dans notre rubrique « Help », mais nous ne donnions aucun conseil à tous ceux qui avaient des problèmes avec Tassword, Calcomat, Multiplan, Wordstar... Nous décidons de réparer cette injustice dès ce mois en vous présentant cette nouvelle rubrique « Hot-Line » qui sera désormais régulière. Pourquoi « Hot-Line » ? Ceux

d'entre vous qui ont l'habitude des SAV des grands éditeurs professionnels le savent : les lignes téléphoniques sur lesquelles on peut dialoguer en direct avec le technicien qui a travaillé sur la « Compta Saari » ou « Reflex » (par exemple) s'appellent des « Hot-Lines ».

Aujourd'hui donc nous créons la nôtre et, bien qu'elle soit relayée par la revue – et donc moins rapide qu'un coup de téléphone – nous espérons qu'elle vous aidera. En

attendant vos réactions (que nous espérons très nombreuses), voici le mode d'emploi : vous ne comprenez pas le fonctionnement d'un CTRL KD dans Wordstar ou n'arrivez pas à formater correctement votre texte avec Practitexte : vous nous écrivez. Soit nous connaissons la réponse, soit nous nous mettrons en liaison avec les éditeurs ; en tous les cas nous répondrons à vos questions. A bientôt donc.

## COMMENT NE PLUS SE PRENDRE L'EN-TÊTE SOUS LOCOSCRIPT ?



Possesseur d'un Amstrad PCW, j'utilise principalement le traitement de texte Locoscript. Très pratique et simple d'emploi, ce dernier me pose toutefois un problème lorsqu'il s'agit d'éditer mon en-tête. Pourriez-vous m'aider à résoudre quelques points spécifiques, tels que : fixation du nombre de lignes, format de base, etc... Je vous en remercie d'avance.

Yves Farges. Lyon.

**S**imple, Locoscript l'est, à n'en point douter, y compris dans la partie qui vous intéresse. Cependant, il est vrai que rares sont les cas où nous devons faire appel à cette option d'édition d'en-tête. Aussi, afin que les quelques conseils de manipu-

lation soient vraiment utiles, je vous invite à charger le programme sans attendre. Prenons l'exemple simple d'une lettre de société, avec en-tête et pied de page. Pour gagner un temps précieux, déterminons d'emblée le corps de la page écrite. Attention, pour éviter les risques d'erreurs, il ne faut pas confondre « nombre de ligne » et « corps ». Le nombre de lignes est celui qui correspond à la hauteur de la feuille de papier prévue pour l'impression, tandis que le corps est le nombre de lignes maximum qui devront être imprimées sur la même page. Nous fixerons ce dernier à trente-six. Lorsque nous sommes en « édition document », il suffit pour entrer en « édition en-tête », d'appeler l'option « modes » par la touche de fonction F7. Le menu déroulant ainsi affiché propose quatre options. Nous



ne nous intéresserons qu'à la première d'entre elles.

Le texte qui était éventuellement affiché à l'écran a donc cédé la place aux quatre lignes devant supporter l'argumentation d'en-tête et de pied de page. Seules les deux premières retiendront notre attention : Fin d'en-tête 1 : pour toutes pages, et Fin de pied de page 1 : pour toutes pages. Dans la partie haute de l'écran, donc au-dessus de la première ligne, vous devrez saisir, le nom de la société et lui affecter l'ensemble des paramètres, tels que la taille des caractères, centré ou non, etc... Il en sera de même pour les coordonnées de la société, le capital et le registre du commerce, qui devront, eux, apparaître en fin de pied de page, donc saisies au dessus de la mention concernée — les données énoncées ici sont bien évidemment tout-à-fait facultatives. Libre à vous de choisir... Pour ce qui est des paramètres, vous disposez du même jeu d'options que lors de l'édition d'un document.

Le plus important, une fois parvenu à ce stade, est de décider de l'allure finale de la page. Une fois de plus, c'est la touche F7 « options » qui vous permettra d'accéder à cette nouvelle étape de présentation du texte. La ligne d'informations qui vous est maintenant familière, propose huit nouvelles fonctions.

Pour parvenir au but que nous nous sommes fixé, seules les fonctions F7 (taille page) et F8 (pagination), seront à utiliser.

## Taille Page

C'est par le biais de cette fonction que vous allez pouvoir procéder à la répartition des volumes sur la page. La première option à votre disposition est le nombre de lignes. Les formats de feuilles sont variables en ce qui concerne le papier continu (listing), cependant, le format A4 (21 x 29,7) contient un nombre fixe de 70 lignes avec un interligne de valeur 1 (nous verrons plus loin, en quelques lignes la création du format de base). Le traitement des autres paramètres dépend uniquement de la logique. La zone d'en-tête correspond à la place réservée à cette utilisation. La position doit tenir compte de l'emplacement réservé et ne devra, en aucun cas être inférieure à 1, ni supérieure au nombre de lignes assignées à la zone.

Mêmes remarques pour pied de page et position.

Vous remarquez que chaque modification de valeur de zone a pour effet de faire varier le « corps ». Pour calibrer correctement la page d'écriture, il suffit donc de faire un calcul simple :  $70 - 36 = 34$   $34/2 = 17$ , donc, il s'en suit que zone d'en-tête = 17 et pied de page = 17. Les positions internes tiennent ensuite uniquement de votre bon vouloir.

## Pagination

Elle concerne, les différenciations éventuelles entre les pages paires et impaires, entre autres.

L'argumentation de chaque option est suffisamment claire pour ne demander aucune autre explication.

Très vite un petit mot sur le format de base. Vous y accédez sur ce menu, comme en édition texte, par la touche F1 (format). Il suffit alors d'entrer le pas de caractère ainsi que tous les autres paramètres habituels.

## Vous avez terminé ?

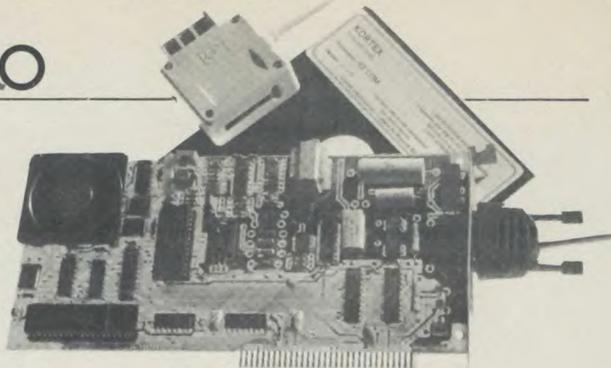
Validez maintenant la nouvelle pagination ainsi que l'en-tête créée et retournez en édition document. Vous n'aurez plus à l'avenir, à vous préoccuper de quoi que ce soit, Locoscript travaillera pour vous. Tapez une page de texte et tirez-la sur papier, l'essai sera certainement concluant.

Une chose encore. Si vous désirez connaître ou découvrir Locoscript dans ses moindres détails, procurez-vous les quelques livres qui s'y rapportent ; à commencer par « Le Grand Livre du PCW » de Micro Application, qui lui consacre plus de 110 pages.



AMSTRAD PRO

# KORTEX : LE CERVEAU INFORMATIQUE



*Quand une société prend un tel essor sur le marché informatique, nous y sommes toujours sensibles. Mais lorsqu'en plus il s'agit d'une entreprise française, alors se mêle à notre enthousiasme une indécible fierté. Kortex, dont la carrière ne remonte qu'à vingt mois seulement, répond aux deux critères et compte bien, à l'inverse de la démarche habituelle, parvenir à inonder le marché mondiale, à commencer par les Etats-Unis.*

## Un bilan plus que positif

Le tiercé gagnant que constitue Kortex résulte, selon ses jeunes managers, du dynamisme commercial et innovateur d'une équipe dont la moyenne d'âge n'excède pas 25 ans. Le pari engagé, difficile face à la concurrence d'autres entreprises importantes de l'époque, voit aujourd'hui son aboutissement par une augmentation du capital de la société de 600 %. Avec un chiffre d'affaire de 42 MF pour 1986, Kortex International ne craint plus grand chose de ses adversaires ancestraux, dont on évite même de citer les noms au cas où ça porterait malheur... Bref, en un mot, le plus grand plaisir que puissent faire tous les ex-manitous de la communication informatisée aux dirigeants de Kortex, est de copier leurs produits.

## On n'abuse pas les gens

La principale raison du succès de Kortex est l'absolue fiabilité des logiciels et du hard. Il faut dire que le temps de réalisation et de "debuggage" tient une place très importante, beaucoup plus importante apparemment que chez la plupart des constructeurs dont le principal souci est d'être présent sur le marché avant tout le monde. Chez Kortex, être le premier c'est bien, être le meilleur c'est mieux. Si l'on peu faire d'une pierre deux coups, cela tient du miracle. Les 70 % du marché des

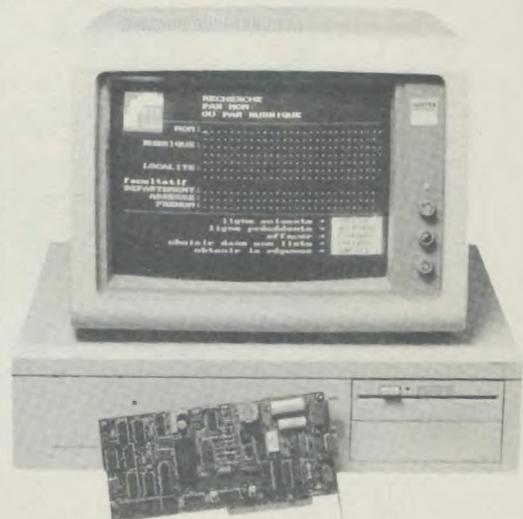
cartes Modem que se flatte de détenir la société sont la preuve que l'on n'abuse pas les gens et qu'ils préfèrent attendre et avoir la certitude d'un produit sûr.

## Kx : une véritable religion

Tout a débuté avec la sortie de la carte modem KX-Tel qui fait désormais référence en ce domaine. Par la suite, vinrent près de dix produits sous la même appellation : KX-Phone, KX-Transfert, KX-Bourse, etc... Toujours la même visée, avec toujours un peu plus de perfectionnement. Il y aurait du fétichisme là-dessous que cela ne m'étonnerait pas...

La dernière trouvaille de la ligne KX est le KX-Fax. Télécopie, vous connaissez ? Cher et encombrant, le télécopieur, qui n'est autre, d'un point de vue simpliste, qu'une photocopieuse utilisant le réseau téléphonique, n'est pas encore, loin de là, à la portée de tout un chacun.

D'un autre côté, son utilisation impliquant fréquemment une urgence, ou tout au moins la nécessité d'un gain de temps, il était illogique de ne pas mettre cet outil sur le bureau à l'intérieur même de l'ordinateur. Pour environ 12 000 F HT, prix non encore fixé mais qui, de toute manière ne dépassera pas celui des télécopieurs conventionnels, il vous sera possible de réceptionner sur l'écran ou l'imprimante une page, quel'en soit la provenance, et bien évidemment, d'envoyer un texte composé sur traitement de texte ou logiciel de PAO



sur un télécopieur. En combinant les avantages de KX-Mail et KX-Fax réunis (logiciel spécifique KX-Mail-Fax), vous obtenez un répertoire "télécopie", constitué à partir de l'annuaire électronique du minitel, permettant ainsi d'expédier, dans des temps records, un courrier à des centaines de correspondants.

## Je, tu, ils kortextent...

Comme le dit l'accroche publicitaire " Les hommes téléphonent, les ordinateurs Kortextent ". Mais parlons, une fois n'est pas coutume, d'autre chose que d'informatique pure. L'assise de Kortex dans le domaine de la télématique est, comme nous l'avons vu, on ne peut plus établie. Cependant, une seule prise ne figurait pas encore à son prestigieux tableau de chasse : le minitel domestique. Si je parle au passé, c'est que c'est maintenant chose faite. Le répondeur minitel, logiquement disponible en septembre, signe l'arrêt de mort du vieux répondeur à cassettes. Conçu pour répondre aux mêmes exigences qu'un petit serveur personnalisé, il est en outre équipé d'un éditeur de pages, d'une calculette, d'un agenda, et même d'un répertoire téléphonique avec composeur automatique. Le pire c'est qu'il est beau. A tel point qu'il embellit le minitel... Son prix : 2 990 F TTC. Pour de plus amples renseignements, s'adresser à Kortex International, 71 rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : 40.05.04.64.

Brize Georges

### Cadeau PC 1512 Amstrad

#### 128K DE MEMOIRE VIVE SUPPLEMENTAIRES

A partir de maintenant, quand vous achetez un PC 1512 chez GENERAL, vous le payez le prix d'un PC 1512 512 Ko de mémoire vive et vous avez un PC 1512 de 640 Ko de mémoire vive.

L'équipe de GENERAL s'est demandée quel cadeau pouvait être fait à nos clients acheteurs de PC 1512 pour qu'ils soient bien malheureux d'aller les acheter ailleurs qu'à notre magasin. Les traditionnelles panoplies de petits cadeaux tels que joysticks, petits programmes, boîtes de rangement sont idéales pour les utilisateurs familiaux, mais pour une utilisation professionnelle, il faut de l'utile et, si possible, de l'indispensable.

Partant de cette réflexion, Marcel, notre responsable du Service Après-Vente (plus de 400 machines Amstrad passent entre les mains de son service chaque mois) a proposé d'étendre gratuitement la mémoire du PC 1512 de 512 Ko à 640 Ko.

A première vue, l'offre était stupéfiante. Il est certain que 128 Ko supplémentaires apportent à l'utilisateur un confort pratiquement essentiel dans certains grands programmes comme dBase II ou Lotus 1.2.3, entre autres. Mais de là à en faire cadeau ! Mais de là à transformer des centaines, voire des milliers de PC 1512 dans nos ateliers, vu le coût d'une telle opération, nous y avons réfléchi à deux fois.

L'idée a mûri, Marcel nous a prouvé qu'elle était parfaitement réalisable et qu'en achetant les composants par grosse quantité (18 microprocesseurs par extension) le coût en devenait raisonnable et nous avons donc adopté l'**EXTENSION MEMOIRE CADEAU**.

Aujourd'hui, grâce à cela, nous sommes heureux d'aller encore plus loin dans le sens de la philosophie **AMSTRAD** : un rapport prix/performance optimum. Donc, à partir de maintenant, tous les PC 1512 vendus par GENERAL ont une mémoire vive de 640 Ko, c'est-à-dire la capacité mémoire maximum sans modification du DOS. La garantie du PC 1512 acheté chez GENERAL est de 2 ans et, bien entendu, vous pouvez bénéficier du paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem).

### Cadeaux pour les PCW Amstrad

- 1 1 rame papier
- 2 1 ruban d'imprimante supplémentaire

- 3 1 boîte de rangement 10 disquettes
- 4 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
- 5 1 bon d'achat de 300 F pour un logiciel professionnel d'une valeur minimum de 1000 F (bon valable 6 mois)
- 6 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

### Cadeaux pour les CPC 464 et 6128 Amstrad

- 1 1 manette de jeu
- 2 50 jeux cadeaux (Maze Eater, Cyclons, Handicap Golf, Rush Hour Attack, Royal Rescue, Star Trek, Whirly, Fighter Command, Attacker, Draughts, Evasive Action, Noughts and Crosses, The King's Orb, Play Hi-Low, Exchange, Hangman, Pontoon Bet, Fireman Rescue, 3D Maze, Colony 9, Backgammon, Solit, Yamzee, Craps, Three Cards Brag, Trucking, Rally 3000, Sitting Target, Nemesis IV, Space Ship, Jet Flight, Dragona Maze, Intruder, Inferno, Ghosts, Fantasy, Space Base, Planets, Hopping Herbet, Dynamite, Time Bomb, Day at the Races, Lunar Landing, Space Mission, Rats, Motor Way, Donjon Adventure, Space Pod Rescue, High Rise, Creepy Crawley)
- 3 1 boîte de rangement 10 disquettes
- 4 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
- 5 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

### Cadeaux pour les PC Tandon et Copam

- 1 12 programmes cadeaux du domaine public
- 2 1 boîte de rangement pour 10 disquettes
- 3 10 disquettes 5 P 1/4
- 4 1 garantie de 2 ans pièces et main d'œuvre
- 5 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

### Cadeaux pour l'Atari ST, Méga ST et Amiga

- 1 12 programmes cadeaux du domaine public
- 2 1 manette de jeu
- 3 1 boîte de rangement 10 disquettes
- 4 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
- 5 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

### Cadeaux pour toute imprimante achetée chez GENERAL

- 1 1 rame de papier listing (bande caroll)
- 2 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
- 3 1 baladeur FM ou K7 stéréo avec casque
- 4 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

### Cadeaux pour les magnétoscopes

En dehors des magnétoscopes aux prix "AFFAIRE DE LA SAISON", pour tout achat d'un scope vous avez droit à :

- 1 1 grand film VHS neuf à choisir dans notre vidéothèque de plus de 1000 titres
- 2 2 cassettes vidéo E120
- 3 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
- 4 1 housse de protection
- 5 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

### Cadeaux pour baladeurs

GENERAL a pensé à votre petit(e) ami(e) : n'écoutez plus votre baladeur en vilain égoïste. Pour tout achat d'un baladeur, GENERAL vous offre :

- 1 1 doubleur de casque qui vous permet de brancher un 2<sup>e</sup> casque sur votre baladeur
- 2 1 deuxième casque baladeur stéréo (marque à notre choix selon disponibilités), le premier casque étant fourni d'origine avec le baladeur

### Cadeaux pour les cartes d'extension, disks durs et streamers pour PC

- 1 1 baladeur FM stéréo
- 2 1 grand film VHS à choisir parmi notre vidéothèque de plus de 1000 titres
- 3 1 garantie de 2 ans pièces et main d'œuvre
- 4 1 paiement en 4 fois sans intérêt (à partir de 2000 F d'achat et après acceptation du dossier Cetelem).

\* Ces cadeaux annulent et remplacent ceux des annonces en pages intérieures.

## LES AFFAIRES DE LA SAISON

GENERAL vous fait gagner du temps ! Les prix qui suivent étant pratiquement incomparables, désormais, vous ne perdrez plus votre temps à comparer nos prix à ceux de nos confrères.

Platine Laserdisc MULTITECH CD600 .....	999 F	Radio cassette stéréo RADIALVA PRESTIGE .....	399 F
Four micro ondes 12L DAEWO DMB 502 .....	999 F	2 ENCEINTES amplifiées CHAVI pour baladeur .....	99 F
Radio double cassette CHAVI CR 3227 .....	499 F	Casque baladeur CHAVI .....	9 F
JUMBO YOKO 8 HP Radio double cassette égaliseur .....	999 F	Chaîne HIFI avec Laserdisc, double cassette, ampli, tuner, tourne disque, 2 enceintes MULTITECH .....	3490 F
RADIALVA Double cassette 3 HP basse + 2 Tweeter + Radio .....	999 F	Autoradio cassette stéréo extractible CHAVI .....	360 F
Baladeur FM ISAM avec casque .....	59 F	Paire de HP voiture en boîtier CS 809 AUDIOSONIC .....	99 F
Baladeur Cassette avec casque .....	69 F	TV DAEWO 36cm PAL/SECAM DMR 412 ME .....	1999 F
Autoradio cassette auto-reverse, affichage tuner digital + horloge AUDIOLOGIC .....	499 F	TV DAEWO 36cm PAL/SECAM télécom. infrarouge 412 VR .....	2999 F
TV YOKO 36cm PAL/SECAM telecom. infrarouge .....	2495 F	Jeu d'échecs électronique CHESSMAN I .....	299 F
TV YOKO 51cm PAL/SECAM télécom. infrarouge .....	3495 F	Lecteur laserdisc portable avec casque .....	1899 F
Mini TV 12cm multistandard YOKO piles/secteur 12V .....	699 F	Magnétoscope VHS SECAM .....	
Micro ordinateur SINCLAIR SPECTRUM 128+ .....	990 F	MULTITECH 086 avec télécommande .....	3490 F
Antenne intérieure amplifiée 32dB SPAZIO .....	199 F	Magnétoscope VHS PAL/SECAM .....	
RADIO REVEIL affichage LED .....	99 F	MULTITECH 090 avec télécommande .....	4595 F

## CASSETTES VIDEO

VHS	E30	E60	E105	E120	E180	E195	E240	EC30
TDK	-	46	-	50	54	-	71	-
TDK EHG	-	-	-	58	66	-	84	61 <sup>50</sup>
TFK HIFI	-	-	-	71	79	-	-	-
TDK PRO	80	-	-	98	108	-	-	-
FUJI	31	35	39	42	47	-	66	-
FUJI SHG	34	39	-	56	61	-	85	60
FUJI XG	-	-	-	72	81	-	-	-
JVC	-	-	-	43	48	57	66	43 <sup>50</sup>
JVC SHG	-	-	-	57	65	-	84	52 <sup>50</sup>
JVC PRO	61 <sup>50</sup>	66	-	71	78	-	-	62
ITC SHG	24 <sup>90</sup>	25 <sup>90</sup>	29 <sup>90</sup>	34 <sup>90</sup>	39 <sup>90</sup>	49 <sup>90</sup>	59 <sup>90</sup>	E200 54 <sup>90</sup>

## CASSETTES 8 mm

TDK	PS 30 : 76,50 F	P 60 : 92 F	P 90 : 113 F
FUJI	PS 30 : 69,50 F	PS 60 : 82 F	PS 90 : 97,50 F

## V 2000

## VCC 360 HG

## VCC 480 HG

## PDM HG

110 F

130 F

BETA	L500	L750	L500HG	L750HG	L830HG
FUJI	46 <sup>50</sup> F	60 <sup>75</sup> F	55 <sup>F</sup>	69 <sup>75</sup>	-
TDK	53 <sup>F</sup>	59 <sup>F</sup>	60 <sup>50</sup> F	69 <sup>F</sup>	80 <sup>F</sup>

## BOITIERS

Unité de colisage : 10 pièces

### THERMOFORMES

Standard ..... 3,50<sup>F</sup>  
(rouge, bleu, noir ou blanc)

Luxe (bordeaux, havane ou vert) ..... 7,50<sup>F</sup>

### INJECTES

Standard (noir ou blanc) ..... 7,00<sup>F</sup>

Luxe (noir ou bordeaux) ..... 10,00<sup>F</sup>

## CASSETTES AUDIO

### TDK

DC C60	11,00 F
DC C90	14,50 F
AD C60	13,00 F
AD C90	17,00 F
ADX C60	20,00 F
ADX C90	27,00 F
SF C60	16,00 F
SF C90	20,50 F
SA C60	17,00 F
SA C90	21,00 F
SAX C60	21,50 F
SAX C90	30,00 F
MA C60	34,50 F
MA C90	47,50 F
MAR C60	55,00 F

MAR C90 ..... 77,00 F

### FUJI

DR C60	9,50 F
DR C90	13,70 F
DR C120	18,00 F
FR C60	11,00 F
FR C90	16,00 F
FR I C60	12,70 F
FR I C90	17,50 F
FR II C60	13,80 F
FR II C90	19,60 F
FR IIS C60	17,50 F
FR IIS C90	25,50 F
METAL C60	24,00 F
METAL C90	32,50 F

## Cassettes auto nettoyantes

### ALLSOP

VHS, BETA, V2000 ..... 195<sup>F</sup>

AUDIO ..... 65<sup>F</sup>

## Films photographiques FUJI

HR 100 24p/135	26,50 <sup>F</sup>	50 D 36p/135	44,00 <sup>F</sup>
HR 100 36p/135	35,00 <sup>F</sup>	100 D 36p/135	46,00 <sup>F</sup>
HR 200 24p/135	28,00 <sup>F</sup>	400 D 36p/135	57,00 <sup>F</sup>
HR 200 36p/135	34,00 <sup>F</sup>	HR Disc (x2)	47,00 <sup>F</sup>
HR 400 24p/135	31,50 <sup>F</sup>	HR 100 24p/110	20,50 <sup>F</sup>
HR 400 36p/135	40,00 <sup>F</sup>	HR 100 24p/126	24,00 <sup>F</sup>

## DISQUETTES

Toutes nos disquettes sont garanties 5 ANS.

### 3 POUCES

(type Amstrad CPC / PCW)

3 POUCES 1D MAXELL (pour DD1, FD1 et CPC 6128) Sans la boîte plastique de protection mais avec enveloppe en carton et étiquettes	19,90 <sup>F</sup>
3 POUCES 1D AMSOFT	29 <sup>F</sup> pièce
27 <sup>F</sup> par 10	25 <sup>F</sup> par 25
23 <sup>F90</sup> par 50	21 <sup>F90</sup> par 100
3 POUCES 2DD AMSOFT pour le 2 <sup>e</sup> drive du 8512	79 <sup>F</sup> pièce

3 POUCES 2DD MAXELL pour le 2 <sup>e</sup> drive du 8512	39 <sup>F</sup> pièce
Sans la boîte plastique de protection mais avec enveloppe en carton et étiquettes	

BOITIER PLASTIQUE  
TYPE AMSOFT 30<sup>F</sup> les 10

### 3 POUCES 1/2

(type Atari - Amiga)

3 P 1/2 1D SONY, MAXELL, SCOTCH (pour Atari 520 STF ou Amiga 500)	17 <sup>F</sup> pièce
14 <sup>F90</sup> par 10	12 <sup>F90</sup> par 30
3 P 1/2 2D ISE, DATATECH (Atari 1040 STF et Amiga 1000)	19 <sup>F</sup> pièce
17 <sup>F</sup> par 10	15 <sup>F</sup> par 30

### 5 POUCES 1/4

(POUR PC 1512)

4 <sup>F90</sup> par 10	3 <sup>F90</sup> par 100
4 <sup>F50</sup> par 50	3 <sup>F50</sup> par 500



10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

ARRIVAGE IMPORT DIRECT  
**30.000 DISQUES 3" MAXELL**  
**19<sup>F</sup> 90** pièce

BONNE NOUVELLE POUR TOUS  
LES FANAS DE GENERAL

catalogue de 200 pages disponible au magasin  
et dans votre kiosque à partir du 15 septembre

Amis clients, vous aimez l'efficacité : **GENERAL est une entreprise efficace**, à votre image.

**Des preuves ?**

- une politique de prix hyperbas, autorisés par un très important volume de vente, avec des frais volontairement réduits ;
- des informations claires sur les produits au moyen d'affiches et de catalogues, des démonstrateurs compétents ;
- un service après-vente avec atelier sur place ;
- volontairement, une seule adresse. Pas de succursales et autres franchisés. GENERAL est un établissement sérieux, le patron est "aux fourneaux" pour que GENERAL soit une affaire qui marche ;
- un choix très vaste et bien présenté des différentes productions électroniques du moment ;
- un service crédit CETELEM qui donne les accords sur place par Minitel (possibilité de crédit total au dessus de 2000 F avec la première échéance trois mois après l'achat).

**A qui vend GENERAL ?**

- 1 Aux particuliers :** GENERAL est un magasin ouvert tous les jours de 9 h 45 à 13 heures et de 14 à 19 heures, sauf le dimanche, où tout le monde peut acheter.
- 2 Aux collectivités :** GENERAL vend aux collectivités, Comités d'Entreprise et groupements divers avec des conditions spéciales. Nous comptons parmi nos clients les plus grandes entreprises françaises et si vous êtes intéressés, contactez-nous (Mr COLLIN).
- 3 Par correspondance :** Paris n'est pas la France, mais les prix de Paris, du fait de la concurrence féroce qui y règne, sont bien souvent plus bas qu'en province, ce qui nous amène à réaliser beaucoup d'affaires avec nos amis de province.

Vous avez des questions à poser ? GENERAL tient à votre disposition, gratuitement, son service information :  
**(1) 42.06.50.50, poste 40.**

## OPERATION LOTS

N° LOTS	DÉSIGNATION	PRIX HABITUEL GENERAL	PRIX LOTS
1 <sup>er</sup> lot	Imprimante DMP 2000 + logiciel traitement de texte Textomat	2140 <sup>F</sup>	1899 <sup>F</sup>
2 <sup>e</sup> lot	Imprimante Citizen 120 D + logiciel traitement de texte Textomat	2449 <sup>F</sup>	2199 <sup>F</sup>
3 <sup>e</sup> lot	Imprimante PC DMP 3000 + Textomat PC logiciel traitement de texte	3106 <sup>F</sup>	2799 <sup>F</sup>
4 <sup>e</sup> lot	Imprimante Citizen MSP 15 + Textomat PC logiciel traitement de texte	4815 <sup>F</sup>	4499 <sup>F</sup>
5 <sup>e</sup> lot	10 disks 3" Amsoft + boîte Posso 100 disks 3"	429 <sup>F</sup>	369 <sup>F</sup>
6 <sup>e</sup> lot	10 disks Amsoft 3"	290 <sup>F</sup>	270 <sup>F</sup>
7 <sup>e</sup> lot	25 disks Amsoft 3"	725 <sup>F</sup>	625 <sup>F</sup>
8 <sup>e</sup> lot	50 disks Amsoft 3"	1450 <sup>F</sup>	1195 <sup>F</sup>
9 <sup>e</sup> lot	2 joysticks Moonraker pour Amstrad	198 <sup>F</sup>	139 <sup>F</sup>
10 <sup>e</sup> lot	2 joysticks Pro 500 + 1 doubleur de joystick	560 <sup>F</sup>	449 <sup>F</sup>
11 <sup>e</sup> lot	2 boîtes Posso 100 D 3"	278 <sup>F</sup>	238 <sup>F</sup>
12 <sup>e</sup> lot	3 boîtes Posso 100 D 3"	417 <sup>F</sup>	297 <sup>F</sup>
13 <sup>e</sup> lot	2 rubans DMP 2000 ou DMP 1	190 <sup>F</sup>	169 <sup>F</sup>
14 <sup>e</sup> lot	10 disks 5" 1/4 DF/DD	69 <sup>F</sup>	49 <sup>F</sup>
15 <sup>e</sup> lot	50 disks 5" 1/4 DF/DD	345 <sup>F</sup>	225 <sup>F</sup>
16 <sup>e</sup> lot	100 disks 5" 1/4 DF/DD	690 <sup>F</sup>	390 <sup>F</sup>
17 <sup>e</sup> lot	Magneto K7 pour CPC 6128 + 3 jeux Mastertronic au choix + cordon de liaison	478 <sup>F</sup>	349 <sup>F</sup>
18 <sup>e</sup> lot	2 rames papier 500 feuilles paravents	138 <sup>F</sup>	99 <sup>F</sup>
19 <sup>e</sup> lot	20 K7 C20 micro	140 <sup>F</sup>	119 <sup>F</sup>
20 <sup>e</sup> lot	Interface tuner TV + antenne "Satellit" amplifiée 30 dB intérieure	1785 <sup>F</sup>	1599 <sup>F</sup>
21 <sup>e</sup> lot	100 Diskettes 3 pouces AMSOFT	2900 <sup>F</sup>	2195 <sup>F</sup>



10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

## le temple d'amstrad

# Amstrad CPC 464

### AMSTRAD CPC 464

#### L'ordinateur familial de pointe

Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.

Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464 : il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacités, et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.

**Processeur Z80 :** Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu — d'autant plus que le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.

**64K de RAM :** Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

**Graphics :** Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

**Clavier :** un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "AZERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée.

Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

**Lecteur de cassettes incorporé :** Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardues et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.

# Ordinateur familial CPC 464



**Basic :** Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

**Jeu de caractères étendu :** un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR\$(n).

**Touches programmables :** jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

**Fenêtres :** on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, où il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pour les graphiques.

**Son :** les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en sortie.

**Sortie d'imprimante :** une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

**Possibilités d'extension :** plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

**Extension des ROM :** tous les ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacune.

TARIF GENERAL CPC 464

avec écran monochrome

## 1990F

A CREDIT CETELEM  
190F au comptant  
+ 9 mensualités de 220F  
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit  
avec assurance : 180F

TARIF GENERAL CPC 464

avec écran couleur

## 2990F

A CREDIT CETELEM  
190F au comptant  
+ 12 mensualités de 263,90F  
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit  
avec assurance : 366,80F

LES CONDITIONS GENERAL

Garantie :

1 an, pièces et main d'œuvre

### A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD CADEAU !

3 LOGICIELS : SPEED KING (le célèbre pilotage de motos en course)

THE GOLDEN TALISMAN (un excellent jeu d'aventures : retrouvez le talisman en déjouant les pièges des monstres, dragons et autres labyrintes)

THE APPENTICE (jeu d'arcades ; aussi bon niveau que le classique "Sorcelery")

sur K7 ou disquette

+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT  
En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.



TARIF GENERAL CPC 6128  
avec écran monochrome

## 2990F

A CREDIT CETELEM  
190F au comptant  
+ 12 mensualités de 263,90F  
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit  
avec assurance : 366,80F

TARIF GENERAL CPC 6128  
avec écran couleur

## 3990F

A CREDIT CETELEM  
190F au comptant  
+ 24 mensualités de 199F  
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit  
avec assurance : 976F

LES CONDITIONS GENERAL

Garantie :

1 an, pièces et main d'œuvre

### A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD CADEAU !

3 LOGICIELS : SPEED KING (le célèbre pilotage de motos en course)

THE GOLDEN TALISMAN (un excellent jeu d'aventures : retrouvez le talisman en déjouant les pièges des monstres, dragons et autres labyrintes)

THE APPENTICE (jeu d'arcades ; aussi bon niveau que le classique "Sorcelery")

sur K7 ou disquette

+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT  
En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.



# Ordinateur personnel Amstrad CPC 6128

### Le CPC 6128 est impressionnant

Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.

Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.

De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

### LES GRAPHIQUES

Les programmes traitent de sons et de

graphismes sont particulièrement bien pourvus. Il existe trois modes d'écran offrant la couleur et la netteté exceptionnelle, les 16 couleurs choisies dans une palette de 27 sont idéales pour réaliser des jeux. Les autres modes offrent un écran texte de 40 colonnes avec 4 couleurs, idéal pour les applications éducatives et un écran texte de 80 colonnes avec 2 couleurs (parmi la palette de 27) pour les diagrammes de haute résolution et les histogrammes.

Avec un écran de 80 colonnes, le traitement de texte affiche les lignes comme elles seront imprimées.

### LA MEMOIRE

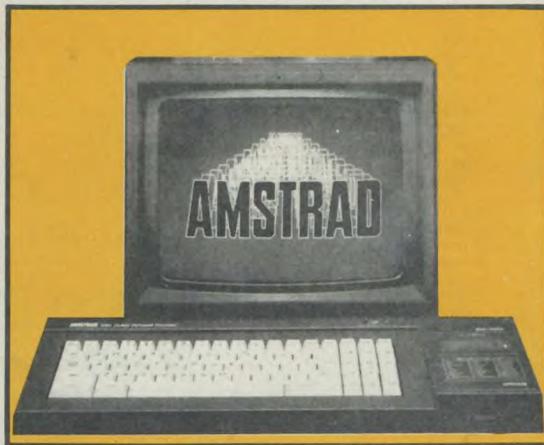
Le CPC 6128 est fourni avec 128K de mémoire vive, avec plus de 41K de disponibles en Basic, quelle soit le mode d'affichage, ce qui permet l'utilisation de programmes sophistiqués.

Les 64K de RAM supplémentaires sont utiles pour certaines applications Basic qui font appel à des variables ou pour mémoriser des écrans entiers pour de rapides changements dans les jeux d'action.

### PRINCIPALES CARACTERISTIQUES

Le clavier, classique de type AZERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.

Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de



caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.

Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incorporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension de la ROM. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacune.

### LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE

Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous

les avons inclus dans le CPC 6128.

L'unité de disquette et le moniteur, les deux éléments les plus importants, sont intégrés dans le 6128. Et nous avons ajouté les interfaces les plus utiles. Si l'expérience des jeux et des graphiques que vous avez. Est basée sur un téléviseur classique, la couleur de notre moniteur vous enchantera.

Nos produits additionnels en option sont tout aussi impressionnants. Vous pourrez améliorer vos jeux, révolutionner vos affaires et communiquer avec d'autres ordinateurs. Et tout cela pour un prix beaucoup plus compétitif que vous ne le pensez.

**AMSOFT : le support des ordinateurs Amstrad**

De la joie et de l'action, des couleurs formidables. Il existe déjà un choix de 3000 jeux disponibles, tous compatibles avec la famille AMSTRAD.



# Amstrad PCW 8256 ordinateur personnel traitement de texte

Le PCW 8256 est un système de traitement de texte entièrement indépendant qui comprend une imprimante de haute qualité pour courrier et copies, un moniteur, un lecteur de disquettes, un ordinateur et un logiciel de traitement de texte personnalisé.

De plus, le PCW 8256 est fourni avec la toute dernière création de système informatique huit bits, le plus répandu dans le monde, le CP/M+ avec GSX. Le Basic Mallard étendu de Locomotive Software (comportant l'arithmétique à double précision et le gestionnaire de fichiers Jetsam) est fourni pour être utilisé sous CP/M+, ainsi que le langage éducatif Dr Logo.

### CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES:

#### L'écran.

Un moniteur monochrome vert à haute résolution, de 90 colonnes et 32 lignes de texte, offrant une zone d'affichage de 40% supérieure à celle d'un écran standard 80 x 24.

#### Disquettes.

Des disquettes compactes de format trois pouces comprenant les standards CP/M, bien implantés chez Amstrad, et qui offrent 180 ko de mémoire formatée disponibles sur chaque face. Une deuxième unité de disquettes peut être installée (1 M.O.).

#### Clavier et logiciel.

Le clavier de 82 touches, comprenant plusieurs touches de fonction dédiées au logiciel de traitement de texte intégré. Le clavier est contrôlé par son propre microprocesseur et est relié à l'ordinateur et à l'écran par un simple cordon téléphonique. Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à l'entière capacité de la disquette et donne la pos-

sibilité d'imprimer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes et réalignements, ainsi que des caractéristiques d'impression pour la coupe et l'insertion sont assurées.

La grande surface d'affichage comprend une liste de menus "fenêtres" auxquels on accède par des touches de fonction qui contrôlent les commandes principales d'édition et de format. Sous le contrôle CP/M, les logiciels sont très nombreux et peuvent être opérationnels en utilisant l'émulation de terminal VT 52 fournie avec le système d'unité d'affichage CP/M+.

#### Imprimante.

Le mécanisme de l'imprimante intégrée offre une impression de qualité "courrier" d'environ 20 caractères par seconde ou de qualité "copie" de 90 caractères par seconde. Les caractéristiques d'impression telles que: espacement, italiques, caractères gras, soulignement, exposant et indice sont assurées par le logiciel intégré.

Un tracteur est fourni pour l'alimentation en papier continu, ainsi qu'un système automatique d'alignement pour l'alimentation feuille à feuille.



Code 6107

TARIF GENERAL pour le PCW 8256 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte

3997 F HT

# 4741<sup>F</sup>

A CREDIT CETELEM  
740<sup>F</sup> au comptant  
+ 24 mensualités de **211,10<sup>F</sup>**  
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1066,40<sup>F</sup>

## CADEAU !

les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

# Amstrad PCW 8512 l'outil idéal pour les décideurs

Après la série familiale des CPC qui connaît toujours un succès indiscutable, AMSTRAD se devait de réitérer son coup commercial : vendre des machines d'excellente qualité à un prix des plus compétitifs. Ce fut alors la sortie du PCW 8256, ordinateur véritablement dédié au traitement de texte professionnel tout en restant techniquement et financièrement accessible à tout néophyte. Mais une maison aussi sérieuse qu'AMSTRAD ne pouvait en rester à une gamme aussi limitée. Vint alors le petit frère, autrement dit le **PCW 8512**.

Que vous soyez artisan, commerçant, que vous exerciez une profession libérale ou dirigiez une PME, cet ordinateur vous est incontestablement destiné. En effet, les spécialistes s'accordent tous à dire que seuls ceux qui seront équipés pourront se tenir prêts pour la dure bataille de la concurrence. Si hier vous deviez embaucher plusieurs secrétaires, aujourd'hui une seule vous suffira pourvu qu'elle dispose du PCW. Si hier vous maîtrisiez très difficilement vos fluctuations de stock, aujourd'hui le PCW doté d'un logiciel tel que DAMOCLES (veuillez vous reporter à notre rubrique "Logiciels professionnels") vous tiendra parfaitement au courant à quelque moment que ce soit. Si hier vous ragiez de ne pas pouvoir tenir vous-même votre comptabilité par manque de temps, aujourd'hui le PCW doté de quelque logiciel performant de comptabilité vous permettra de maîtriser votre entreprise avec une immense satisfaction. Si hier, vous regrettiez de perdre de nombreux marchés du fait de votre impossibilité à présenter des devis clairs et réalistes, aujourd'hui votre PCW, doté du logiciel Devis/Travaux vous permettra de surmonter des difficultés.

*Artisans,  
commerçants,  
professions  
libérales,  
PME,  
cet ordinateur  
vous est dédié...*



Code 6103

### CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

- ordinateur de gestion
- 512 Ko de RAM
- 2 lecteurs de disquettes dont un de très grande capacité
- clavier AZERTY, 82 touches avec pavé numérique séparé

ce imprimante intégrée avec de nombreuses possibilités d'impression de qualité "courrier"

- gamme étendue de logiciels réputés
- système d'exploitation CP/M+

TARIF GENERAL pour le PCW 8512 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte

4997 F HT

# 5930<sup>F</sup> TTC

A CREDIT CETELEM  
930<sup>F</sup> au comptant  
+ 30 mensualités de **222,40<sup>F</sup>**  
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1672<sup>F</sup>

## CADEAU !

les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

# LECTEUR JASMIN AM 5D (1 MEGA OCTET)

Voici la vraie solution professionnelle pour une véritable capacité de stockage. Le JASMIN AM 5D 1 méga octet est équipé de la technologie la plus sophistiquée. Qu'on en juge : double tête, quadruple densité, 720K formaté, entièrement compatible à MS/DOS et CP/M 2.2. Livré avec disquette utilitaire de duplication, formattage et utilisation en 80 pistes.

Pour ceux qui connaissent déjà Mr TRAN, l'un des plus brillants informaticiens français de notre génération, nul doute que ce lecteur de conception et d'assemblage français est dans la droite lignée des produits géniaux qu'il a sorti par le passé avec l'ORIC ATMOS. Anciens possesseurs d'Oric, vous avez tous rêvé d'un lecteur JASMIN 3P pour votre Atmos. Il existe désormais en 5P1/4 pour votre AMSTRAD. Avec un 464, il se connectera sur un DD1. Avec un 6128, il se connectera directement sur le CPC. Pour les 8256 et 8512, un kit d'adaptation est nécessaire.

TARIF GENERAL  
LECTEUR JASMIN AM 5D  
Code 6195

# 1799<sup>F</sup>

A CREDIT CETELEM  
299<sup>F</sup> au comptant  
+ 6 mensualités de **268,60<sup>F</sup>**  
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 111,60<sup>F</sup>



Cordon liaison AM5D/6128 **155<sup>F</sup>**

Kit AM5D/8256-8512 **250<sup>F</sup>**

# Lecteurs Amstrad DD1/FD1

Tout utilisateur du CPC 464 digne de ce titre comprend parfaitement pourquoi les lecteurs de disquettes s'imposent de plus en plus sur le marché. Bien sur, les cassettes suffisent aux jeux d'ordinateur. Seulement, lorsqu'on aborde la programmation ou les programmes plus sérieux, l'accès direct offre des possibilités inégalées. Cependant, vous ne pouvez vous contenter de brancher un lecteur de disquettes sur un ordinateur. Vous devez disposer en outre d'un logiciel adapté afin de tirer le plus grand profit de cette capacité de vitesse et de rangement nettement accrue.

Le DD1 d'AMSTRAD comporte une série complète d'extensions sur le basic permettant à la disquette de fonctionner avec des fiches conçues au départ pour une cassette. Le logiciel s'occupe de l'ensemble de la gestion du fichier : les fiches du CP/M peuvent ainsi cohabiter avec les fiches AMSDOS. Et qui plus est, l'AMSDOS et le CP/M sont en mesure de partager leurs fiches de données.

Le DD1 est fourni avec tout son dispositif d'alimentation courant et un segment de branchement des commandes placé, pour plus de sécurité, sur le canal de l'interface de la disquette à l'arrière du CPC 464. On peut également brancher une seconde unité de lecteur de disquettes (AMSTRAD FD1) afin de doubler la capacité de la disquette et de simplifier la copie des fiches et l'exécution de disques de sécurité. Une deuxième interface n'est pas nécessaire.



TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD DD1  
avec alimentation et interface

# 1690<sup>F</sup>

A crédit Cetelem : 190<sup>F</sup> au comptant  
+ 6 mensualités de **268,60<sup>F</sup>** - TEG 18,24%  
Coût total du crédit avec assurance : 111,60<sup>F</sup>

TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD FD1  
2<sup>e</sup> unité sans interface contrôleur

# 1590<sup>F</sup>

# AMSTRAD PC 1512 ORDINATEUR PROFESSIONNEL COMPATIBLE



**PC 1512 SD** avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

**5920 F**

**PC 1512 SD** avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

**8170 F**

**PC 1512 DD** avec unité centrale, moniteur monochrome, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

**7450 F**

\* IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.

**PC 1512 DD** avec unité centrale, moniteur couleur, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

**9700 F**

**PC 1512 HD 10 Méga Octets** avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 10 Mo, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

**10420 F**

**PC 1512 HD 10 Méga Octets** avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 10 Mo, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

**12670 F**

**PC 1512 HD 20 Méga Octets** avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

**11255 F**

**PC 1512 HD 20 Méga Octets** avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

**13508 F**

## CADEAU !

Extension mémoire vive de 512 Ko à 640 Ko

## COMPATIBILITE ET PERFORMANCES

Le prix stupéfiant du PC 1512 met en évidence la maîtrise absolue d'AMSTRAD dans l'art de réaliser des produits de qualité abordable pour le plus grand nombre. Plus d'un million de micro-ordinateurs AMSTRAD a été à ce jour fabriqué et vendu dans le monde entier. L'économie d'échelle et l'expérience d'AMSTRAD dans les domaines de la conception et de la production de masse se sont combinées pour faire du PC 1512 le micro-ordinateur comptable le plus compétitif du monde. La plupart des autres PC sont proposés avec le minimum d'équipement de base. Le moniteur, voire le clavier, ne sont pas inclus dans le prix. La mémoire offerte dépasse rarement 128 ko. Les fonctions graphiques sont en supplément. Il faut passer des heures pour définir la configura-

tion nécessaire à vos besoins... et quelques milliers de francs supplémentaires pour l'obtenir. Avec AMSTRAD, tout est simple et sans mauvaise surprise. Vous choisissez le moniteur (monochrome ou couleur) et la mémoire de masse (simple-lecteur, double lecteur, disque dur 10 Mo ou 20 Mo) : tout le reste est compris et le prix calculé à l'avance sur notre tarif. La version simple lecteur de 360 Ko est renforcée par la mémoire centrale de 512 Ko. Une partie de celle-ci peut, en effet, être utilisée comme pseudo-disque RAM et la disquette réservée au stockage des données. La version double lecteur vous offre une capacité de stockage supplémentaire de 360 Ko en ligne et offre des facilités pour la copie. Pour les besoins plus importants, il existe des versions à disque dur

## GEM

GEM (Graphic Environment Manager) a pour unique but de vous faciliter la vie. Il utilise des menus déroulants pour présenter les commandes et leurs options ainsi que des fenêtres de dialogue pour guider l'utilisateur. GEM affiche les informations en clair et utilise les icônes pour représenter les accessoires de bureau les plus familiers (dossiers, chemises, formulaires...). Mais surtout, GEM fonctionne avec la souris. Vous pointez simplement le curseur sur la zone d'écran choisie, vous cliquez et le travail est fait, beaucoup plus vite qu'avec les commandes habituelles du curseur. Fini les manuels compliqués, les commandes à apprendre par cœur. Finies les opérations obscures et dévorantes de temps. Avec GEM, votre PC travaille et vous obtenez les résultats. Plus

vite et plus simplement. De nombreux programmes du commerce tournent déjà sous GEM. De nombreux autres sont en cours de développement ou mis à jour afin d'exploiter les multiples possibilités de GEM. Digital Research, créateur de GEM, propose déjà une série d'applications et d'utilitaires conçus spécialement pour travailler avec GEM. AMSTRAD fournit en standard GEM Desktop (avec son horloge, sa calculatrice et sa caméra), GEM Paint (un puissant programme de création graphique) et Locomotive GEM Basic 2 (un puissant Basic structuré). Sont disponibles par ailleurs : GEM Diary (agenda et fichier), GEM Graph (graphiques de gestion), GEM Write (traitement de texte), GEM Draw (graphiques industriels), GEM Wordchart.

## LOGICIELS

Le PC 1512 utilise directement tous les programmes tournant sur IBM-PC et compatibles. Et vous n'avez pas à vous soucier de savoir si votre configuration est adéquate puisque le PC 1512 dispose en standard du graphisme haute résolution, de 512 Ko de mémoire centrale et d'un port série. Des programmes vedettes comme Wordstar, Lotus 1.2.3 et dBase sont accélérés par la grande vitesse du processeur 8086 PC-1512. Et des applications résidant en mémoire centrale peuvent être appelées et quittées sans perturber le programme principal.

## LA RAPIDITE

Le PC 1512 utilise un processeur 8086 (vrai 16 bits) tournant à 8 Mhz. Cela signifie que vos programmes seront exécutés beaucoup plus rapidement que sur de nombreux autres PC. Quoique à l'expérience d'un PC sait qu'il faut un certain temps pour démarrer le système après chaque allumage, à cause de la ROS (Rom Operating System) qui effectue un check-

up complet du PC. L'AMSTRAD PC 1512 dispose des mêmes contrôles mais les réalise plus rapidement en affichant à l'écran les opérations en cours. De plus, comme il dispose d'une horloge permanente, l'heure et la date sont toujours conservées en mémoire sans qu'il soit nécessaire de les entrer au clavier à chaque allumage.

## VERSIONS A DISQUE DUR

### POURQUOI UN DISQUE DUR ?

Le disque dur transforme le PC 1512. Un disque dur fonctionne selon le même principe que la disquette, mais plus vite et avec une capacité de stockage infiniment supérieure : un disque dur de 10 Mo a environ 30 fois la capacité d'une disquette ; et un disque dur de 20 Mo deux fois plus. C'est assez pour stocker 3 millions de mots en gardant la place pour vos programmes habituels (traitement de texte, tableur, fichiers, télécommunica-

tions...). Et comme le disque dur est intégré dans le PC 1512, il est à l'abri de la poussière, des doigts, du café renversé et des emprunteurs éventuels. Il existe quatre versions à disque dur du PC-1512 AMSTRAD depuis le PC-1512 HD-10 avec moniteur monochrome jusqu'au PC-1512 HD-20 avec moniteur couleur. Chacune de ces versions est dotée d'un lecteur de disquette 360 Ko pour l'installation des programmes et la sauvegarde des données.

## LES GRAPHIQUES

La plupart des PC n'offrent en standard que 2 couleurs en mode 80 colonnes. Des cartes d'extension graphiques existent mais elles coûtent fort cher. Sur l'AMSTRAD PC 1512, vous disposez en standard de 16 couleurs en mode 80 colonnes. De plus, ce mode couleur est compatible avec les versions monochromes et offre 16

niveaux de gris sur le moniteur noir et blanc. Vous pouvez donc choisir la version monochrome (moniteur graphique haute résolution à écran blanc anti-reflet) ou la version couleur (moniteur graphique couleur haute résolution) sans rien perdre des extraordinaires performances graphiques du PC 1512.

## RESEAUX

La mise en réseau vous permet de partager des ressources importantes entre plusieurs utilisateurs. Le PC 1512 AMSTRAD est un membre idéal de tout réseau de PC : son faible coût, sa rapidité et ses larges capacités en font un poste de travail idéal pour des applications en réseau telles que la comptabilité, le secrétariat ou le management, partageant télex, modems, imprimantes à laser, etc... Les réseaux peuvent également partager des ressources vitales : fichier de stock, fichier clients... Et puisque tout le monde partage les mêmes fichiers sur le réseau, un seul fichier central suffit. Cela évite les duplications de fichiers sur différents disques, les erreurs de conformité entre fichiers et cela simplifie les mises à jour.

MIEUX QU'UN MINI ORDINATEUR ?  
Un réseau de PC 1512 permet à chaque utilisateur de travailler en totale indépendance, en tant que station locale, ou

comme simple partie du réseau. C'est beaucoup mieux pour la sécurité et plus commode pour emporter du travail à la maison.

### LOGICIELS DE RESEAU

Les réseaux sont la solution évidente lorsqu'un seul PC ne peut suffire à toutes les tâches. Mais rappelez-vous qu'un réseau nécessite le recours à des logiciels multi-utilisateurs conçus pour l'environnement réseau. Il ne servirait pas à grand chose que deux utilisateurs réalisent le même document en même temps ou qu'ils vendent en même temps le même article en stock. Vous devez donc vous assurer que votre application fonctionne en réseau, et évite notamment les problèmes de collision. Certains logiciels tels que NetWord, Mallard, Basic, Dataflex et VP-Info sont capables de gérer les réseaux même dans leur version mono-utilisateur. Des réseaux comme Arcnet, Novell System et Amstoro permettent aux utilisateurs de PC 1512 de partager des données avec des ordinateurs complètement différents.

## EXTENSIONS

Rien de plus simple que d'ajouter une carte d'extension à votre PC 1512. Un simple couvercle amovible permet l'accès instantané à 3 slots d'extension qui acceptent un large éventail de cartes standards pour les applications telles que les réseaux, les télécommunications, les disques durs, etc. Comme la quasi totalité des fonctions nécessaires sont fournies en standard sur le PC 1512, vous n'aurez sans doute jamais l'occasion d'utiliser tous ces emplacements.

## PRISES

Une interface série RS 232 C complète est fournie avec sa prise standard 25 broches. Elle permet le branchement instantané d'imprimantes, modems et de nombreux accessoires du marché. L'interface parallèle CENTRONICS, elle aussi équipée de sa prise standard, permet le raccordement de toute imprimante de ce type. Ces deux interfaces sont entièrement adressables à partir de systèmes d'exploitation et des logiciels d'exploitation et des logiciels d'application standard.



# ACCESSOIRES CPC

## CRAYON OPTIQUE DK TRONICS

Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins très nets peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec de jolies icônes ou fenêtres qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits.  
Code 7055 **290 F**

## CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPIEN pour 464

Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.  
Code 7167 **395 F**

## CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPIEN pour 664 et 6128

Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.  
Code 7079 **435 F**

## JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO

Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis. Il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.  
Code 7003 **69 F**

## JOYSTICK AMSTRAD JY2

Sa force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2<sup>e</sup> joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.  
Code 7105 **149 F**

## JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4

Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manchettes différentiels. Pour la curiosité.  
Code 7016 **159 F**

## JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5

C'est un Quickshoot 2 avec une monture base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les amateurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale.  
Code 7107 **195 F**

## JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5 JOYSTICK de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. La manette est remplacée par une boule que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois. Code 7109 **245 F**

## JOYSTICK WICO "THE BOSS"

Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spatiale, coque grise un peu triste mais excellente précision et très solide.  
Code 7110 **199 F**

## JOYSTICK PRO 500 compétition

Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microinterrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inédites. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manchon dans une main et le socle dans l'autre au saut de hale de Décaathlon.  
Code 7111 **195 F**

## ARCADE JOYSTICK

Surpe joystick construit dans la même usine que le PRO 500... Toutefois, la poignée est plus importante et la friction sur l'axe est plus douce.  
Code 7114 **250 F**

## JOYSTICK ARCADE TURBO

Mêmes caractéristiques que ARCADE avec tir sur la manette, en plus du bouton sur le socle.  
Code 7115 **290 F**

## LES CABLES DE LIAISON

**CABLE "DOUBLEUR" de JOYSTICK**  
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex: 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500.  
Code 7023 **70 F**

## CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE

Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante muni d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.  
Code 7027 **175 F**

## CABLE FD1

Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128.  
Code 7116 **175 F**

## CABLE MAGNETO CASSETTE/AMSTRAD CPC

Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enclencher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande. Attention, le câblage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HI-FI, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.  
Code 7025 **60 F**

## CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464

Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.  
Code 7117 **135 F**

## CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128

Code 7118 **185 F**

## CABLE RALLONGE 2M JOYSTICK

Code 7141 **70 F**

## CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HIFI

Code 7142 **60 F**

## LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 (Code 7041)	95 F
CENTRONICS GLP 3101	.....
ou BROTHER 1009 (Code 7039)	95 F
EPSON LX 80 (Code 7119)	69 F
DMP 2000 (Code 7120)	95 F
DMP 8256 (Code 7121)	115 F
OKIMATE 20 (coul) (Code 7122)	105 F
OKIMATE 20 (N/B) (Code 7122)	105 F
FUJI PD 80 (Code 7040)	95 F

## CASSETTES VIERGES C20

GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mm d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.  
Code 7123 **7,90 F pièce**

## MAGNETO. CASSETTE DATACORDER

Ce DATACORDER à été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gâche rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthétique. Le DATACORDER est pourvu d'une télécommande et d'un compteur. Le cordon magnéto est en sus.  
Code 7015 **299 F**

## DISQUETTES VIERGES 3 pouces AMSOFT CF2D

Code 2007 **29 F pièce**

## BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces

Code 7145 **159 F**

## BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces

Produit "pro". Couverture transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc...  
Code 7067 **265 F**

## BOITE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES POSSO

C'est, de loin, la boîte la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les embouter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option ainsi que des intercalaires supplémentaires.  
Code 7143 **139 F**

## PAPIER POUR IMPRIMANTE

Rame papier paravent, bandes carol détachables, zone, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	69 F
Rame papier paravent, bandes carol détachables, non zone, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	69 F
Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bande carol, les 500 (Code 7147)	85 F
Rame paravent zone ou non, les 2000 feuilles	195 F

Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que factures, bons de commande, devis, etc... Nous consulter.

## LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE

Nous housses sont en matière synthétique anti-statique.	
Housse clavier 464 (Code 7125)	70 F
Housse clavier 664 (Code 7125)	70 F
Housse clavier 6128 (Code 7125)	70 F
Housse moniteur monochrome (Code 7126)	70 F
Housse moniteur couleur (Code 7127)	80 F
Housse clavier 8256 (Code 7127)	70 F
Housse moniteur 8256 (Code 7127)	85 F
Housse unité disquette (Code 7102)	55 F
Housse DMP 2000 (Code 7131)	80 F
Housse LX 80 (Code 7131)	80 F
Housse Centronics (Code 7131)	80 F
Housse Okimate 20 (Code 7131)	80 F
Housse FUJI PD 80 (Code 7131)	80 F

## IMPRIMANTE COULEUR MCP 40

Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaître le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.  
Code 6190 **990 F**

## TABLE GRAPHISCOPE

La table des vedettes de la programmation (Torrès, Lorient, Ere, etc...). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOPE vous permet de représenter vos dessins à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur K7 ou disquette.  
Code 7160 **990 F**

## KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB

Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.  
Code 7132 **135 F**

## KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE

Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoiyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).  
Code 7133 **195 F**

## CASSETTE NETTOYAGE ALLSOPOUR CPC 464

Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.  
Code 7143 **75 F**

## CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES

Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 [à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut]. L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intense que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.  
Code 8534 **119 F**

## LES SYNTHETISEURS DE SONS

Le principe du synthétiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé sur le clavier ou sur programme cassette ou disquette.

## SYNTH DK TRONICS

Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toujours et les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de touc facon l'inimitable accent anglais.  
Code 7017 **390 F**

## SYNTH TECHNUMUSIQUE

Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction. Le logiciel d'accompagnement existe sur cassette ou disquette.  
Code 7043 **495 F**

## SYNTH AMSTRAD SSA1

Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.  
Code 7063 **390 F**

## LA SOURIS AMX AMSTRAD

L'Amstrad a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris est désormais à la portée de l'Amstrad. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en laiton. Il est accompagné de 4 logiciels:

- A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulants et icônes.
  - B) IONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icônes dans une matrice 16x16.
  - C) CREATION GRAPHIQUE : logiciel de création graphique réutilisable sous ART.
  - D) AMX CONTROL : système d'exploitation de la souris. Il fournit 20 nouvelles instructions basic pour piloter la souris.
- Le fonctionnement de la souris est traditionnel. Déplacement sur une surface lisse, cliquage, sur l'un des trois boutons.  
Code 7101 **690 F**

## INTERFACE RS 232 AMSTRAD

L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.  
Code 7140 **590 F**

## EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109

Cette carte, livrée en boîtier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CLI ou CL2 adéquat 64K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit, sous la référence JL Bank en cassette ou disquette.

CABLE CL1 à un connecteur	150 F
CABLE CL2	.....
avec un connecteur supplémentaire	235 F
JL BANK cassette	50 F
JL BANK disquette	120 F

## CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE JAGOT et LEON E112

Idéale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant lera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels.  
Code 7166 **590 F**

## PROGRAMMATEUR D'EPROM JAGOT et LEON E107

Cette carte vous permet la programmation, la lecture ou la lecture d'eprom de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nulle. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette.  
Code 7000 **990 F**

## CARTOUCHE EPROM 16K JAGOT et LEON E111

Livrée en boîtier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciels en eprom. Il est possible de connecter plusieurs cartouches à la fois.  
Code 7010 **690 F**

## CARTE SUPPORT EPROM JAGOT et LEON E110

Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre eprom de 8 ou 16 K et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte.  
Code 7161 **390 F**

## RACK 4 CARTES D'EXTENSION JAGOT et LEON E100

Il comporte une carte fond de panier avec bufférisation du bus d'adresse, 4 connecteurs encartables et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complètement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les cables CL1 ou CL2.  
Code 7162 **590 F**

## ALIMENTATION JAGOT et LEON E108

Cette alimentation 5V/3A régulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos du E100.  
Code 7163 **490 F**

## CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101

Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 80ms environ.  
Code 7164 **590 F**

## ADAPTEUR PERITEL MP2 AMSTRAD

Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel.  
Code 7100 **495 F**

## CARTE ENTREE/SORTIE TIMER JAGOT et LEON E102

Cette carte utilise 2 composants très célèbres de chez Intel : l'interface parallèle programmable 8255 et le timer 16 bits 8253. On y retrouve donc 24 entrées/sorties (3 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sous 8 modes différents.  
Code 7165 **590 F**

## CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103

A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0 - 2,56V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0 - 10V) avec alimentation externe 12V.  
Code 7166 **890 F**

## CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V JAGOT et LEON E105

Cette carte mille propose une sortie 8 bits sous 2 formes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/2A. Ces dernières sont réalisées par association de phototransistors (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs.  
Code 7000 **590 F**

## CARTE SERIE JAGOT et LEON E104

Cette interface est entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds, positionnement et scrutiny) des lignes générales par software. Une prise CANON D25 femelle est installée sur la carte, avec 10 fils connectés pour résoudre tous vos problèmes de communication série. La sortie est en 12V selon la norme.  
Code 7006 **690 F**

## LOGICIEL SERIE

Ce produit comprend une disquette programme et un câble de liaison Minitel AMSTRAD CL5. Il permet l'utilisation de l'interface RS 232 pour une imprimante série en lieu et place de la sortie Centronics et la compatibilité de la carte avec le CP/M 2.2 ; l'enregistrement, l'archivage, l'édition sur imprimante de pages vidéotext en provenance du Minitel avec émulation du clavier Minitel ; l'échange de programmes, fichiers, etc., avec d'autres Amstradiques équipés comme vous. Ce logiciel est vendu sous forme d'un KIT SERIE avec la carte RS 232.  
Code 7136 cassette **390 F**  
disquette **440 F**

## KIT SERVEUR

Il vous permet de vous constituer votre propre serveur avec vos propres images ; tout un chacun peut appeler votre serveur, consulter à l'aide d'un Minitel les informations que vous souhaitez diffuser (publité, renseignements commerciaux, informations de club...) et vous laisser des messages. Il comprend : un modem agréé P & T autorépondeur, une carte série RS 232, le logiciel SERIE et le câble CL5, une disquette de programme de la société JMN pour la création d'images vidéotext, leur archivage et la constitution du chaînage de serveur.  
Code 7009 **2990 F**  
Code 7155 **1490 F**

## MODEM DTL 2000 V23

Code 7156 **1990 F**

## EMULATEUR COULEUR

Cassette	Code 8910 <b>250 F</b>
Disquette	Code 8906 <b>280 F</b>

## MONIBASE

Support orientable toutes directions. Se place sous le moniteur CPC et permet d'orienter ce moniteur pour une bonne vision de l'utilisateur. Un papillon de serrage permet de bloquer la position.  
Code 7157 **295 F**

## SILOCON DISK 256K DKTRONICS

POUR 6128 Code 7150 **1199 F**

## EXTENSION MEMOIRE 64 K DKTRONICS

POUR 464 ET 664 Code 7148 **599 F**

## EXTENSION MEMOIRE 256 K DKTRONICS

POUR 6128 Code 7149 **1199 F**

## INTERFACE 8 BITS ESAT

Transforme votre sortie imprimante 7 bits en 8 bits sans logiciel.  
Code 7168 **450 F**

## TRACTEUR POUR GLP 3101, BROTHER 1009 et EPSON LX80

Tracteur à picot optionnel qui permet de charger le papier listing. S'embote sans aucun montage particulier.  
Code 7069 **350 F**

## CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE EPSON

Permet grâce à un chargeur de rame papier machine de faire des mailings en introduisant automatiquement les feuilles l'une après l'autre dans l'imprimante.  
Code 7104 **850 F**

## DISQUETTES 5P1/4

Double face, double densité, la boîte de 10  
Code 2102 **49 F**

## MERCITEL pour CPC1, CPC2, CPC2R

A) La CPC1 transforme votre CPC en Minitel à la condition de posséder un Minitel. Il se compose d'un câble de liaison et d'une interface. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive des pages Minitel et une copie imprimante. Il permet également, hors minitel, une certaine gestion des pages.  
Code 0000 **1290 F**

B) La CPC2 est identique en performance au CPC1 sauf qu'il ne nécessite pas l'utilisation d'un Minitel puisqu'il est muni de son propre modem.  
Code 0000 **2290 F**

C) La CPC2R est quant à lui muni d'une réponse automatique ce qui en fait un serveur monivoie à part entière.  
Code 0000 **3390 F**

## CORDON PERITEL

Permet de brancher un AMSTRAD monochrome sur votre TV couleur à la condition de laisser votre moniteur mono allumé. Si votre TV couleur possède une prise péritel sans alimentation 12V, nous pouvons vous fournir le transfo 12V.  
Code 7169 **250 F**  
Transfo 12V **100 F**

# PCW

## LECTEUR DISQUETTES

**FD2 3P pour 8256**  
Lecteur 720 K formaté. Se branche en deuxième unité du 8256. Il nécessite une mise en place par un technicien agréé par AMSTRAD, si vous souhaitez bénéficier de la garantie. M. Marcel, notre technicien, a suivi les stages chez AMSTRAD et vous installera votre FD2 en moins de deux heures. Prenez toutefois rendez-vous.  
Code 6111 **1995 F**

## EXTENSION MEMOIRE 256 K POUR LE 8256

Cette extension de mémoire sa fait à l'aide de circuits intégrés que notre technicien ajoute sur la carte mère du 8256. Prenez rendez-vous avant d'amener votre 8256. Si vous faites l'acquisition d'un FD2 + une mémoire 256 K, vous avez transformé votre 8256 en un véritable 8512.  
Code 0000 **750 F**

## ELECTRIC STUDIO PEN POUR PCW

Ce crayon optique vous permettra de travailler en mode haute résolution. Il est équipé d'un logiciel de dessin très performant. Demandez une démon

## Sauvegardez vos logiciels !

### MULTIFACE 2

MULTIFACE 2 est une interface pour CPC destinée à permettre d'effectuer, entre autres, une copie de sauvegarde de vos logiciels les plus précieux.

**570F**



## INTERFACE TV pour Amstrad CPC

Grâce à cette interface le moniteur de votre Amstrad CPC vous servira aussi de TV! Branchez, choisissez TV ou ordinateur, c'est tout!

**1390F**

Fonctionne également avec tous moniteurs.

## LE STYLO A FIBRE OPTIQUE DART



**dessinez avec votre CPC**  
te, tailles variables de crayons et de pincesaux, sauvegarde et chargement à partir de la cassette ou de la disquette, catalogue de la disquette, plot et unplot, utilisation des couleurs, etc

**395F**

Avec le crayon à fibre optique vous pouvez dessiner sur l'écran aussi librement que sur une feuille de papier et au pixel près! Avec le crayon sont fournis une série de softs permettant de réaliser des fonctions essentielles telles que carré, cercle, italique, spray, gomme, ligne brisée, fil et unfill, insertion de texte, spr-

### Utilitaires Souris AMX

AMX 3D ZICON ..... **329F**

Logiciel de conception graphique en 3D

AMX UTILITIES ..... **329F**

Fonction utilitaire pour l'AMX

## DISCOLOGY le super utilitaire disque

Editeur - Copieur - Explorateur - 100 % Langage Machine

Un Editeur secteur unique qui vous permet de visualiser et de modifier le contenu de toute disquette, qu'elle soit protégée ou non. Quatre modes d'édition combinant Ascii, Hexa, Décimal, Octal, Binaire. Des capacités exceptionnelles : désassemblage direct des programmes en Langage Machine, listage automatique des programmes Basic, les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique. Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert : récupérer une disquette endommagée ou un programme effacé, explorer un Directory, le réparer, le modifier, localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier.



**350F**

Le copieur : enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes et cassettes protégées ou non : réparation automatique des secteurs endommagés, gestion automatique des extensions mémoire, copie des fichiers séparément. Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du contrôleur disque.

## SCANNER DART pour AMSTRAD CPC 464 - 664 - 6128 + DMP 2000



Cette image, analysée, est reproduite à volonté en dimensions différentes par l'intermédiaire de l'analyseur. Affichage par contrôle sur le moniteur ligne par ligne, réglage des contrastes, définition de zones partielles, insertion de textes.

L'analyseur se branche uniquement sur la tête d'impression de l'imprimante Amstrad DMP 2000.

Rapports "Scan Magnification" : x1,x2,x3,x6.

**790F**

Filtere Ecran anti UV en soie micro-mailles :	
pour 464/664/6128 MONOCHROME .....	160F
pour 464/664/6128 COULEUR .....	190F
pour PCW 8256/8512 .....	220F
pour PC 1512 MONOCHROME ou COULEUR .....	250F
Jeu de Housses pour clavier et moniteur PC 1512 .....	160F
Capot plastique rigide et transparent pour CPC 6128 .....	120F
Interface (permet de brancher un Joystick sur votre PCW) .....	250F
Crayon optique Electric Studio pour PCW .....	790F
Souris Electric Studio pour votre PCW (avec son interface) .....	1590F
La souris seule .....	790F
Kit Camerone PCW : un 2 <sup>e</sup> drive FD2 + Extension 250 Ko .....	1995F
Simulateur de présence .....	990 F
Jeux de lumière .....	990 F
Digitaliseur source vidéo .....	990 F

Fabrication Jagot et Léon

### Les lecteurs de disquette vortex F1 et M1

708 Ko ou 14 Mo avec un format 5.25" ou 3.5" vous donnent une capacité de mémoire suffisante pour utiliser tous les programmes de votre choix.

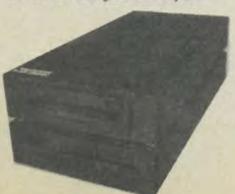


Double lecteur 3.5" M1-D

### Des performances extraordinaires:

Nos lecteurs de disquette 3.5" et 5.25" possèdent deux têtes de lecture/écriture. Une disquette contient 160 pistes au total. Les lecteurs M1-S (3.5", 708 Ko) et F1-S (5.25", 708 Ko) peuvent être modifiés en lecteurs M1-D (3.5", 14 Mo) et F1-D (5.25", 14 Mo) par simple adjonction d'un deuxième lecteur de disquette. Chaque disquette peut contenir jusqu'à 28 fichiers.

Vous pouvez aussi connecter un lecteur 3" d'Amstrad ce que vous permet de copier à partir d'une disquette 3" vers une 5.25" selon votre choix.



F1 5.25"/3.5" Double Lecteur



F1-0 5.25" Double Lecteur

### Deux systèmes d'exploitation professionnels:

- CP/M 2.2 et CP/M plus (uniquement sur le CPC 6128)
- Sous BASIC, VDOS2, le système d'exploitation créé par vortex.

- Une gestion des fichiers à accès direct: vous pouvez travailler avec 16 fichiers simultanément.
- Le Moniteur Z80
- Les disquettes peuvent être formatées sous BASIC.



Contrôleur de disquette

### Contrôleur de disquette intelligent

- Le numéro logique de la ROM peut être sélectionné par l'utilisateur, ce que permet à deux unités périphériques différentes d'être compatibles entre elles.

- Manuel détaillé en français.

Pourquoi hésiter encore devant de tels prix:

Lecteur de disquette F1-S ou M1-S **F 2849\***

Lecteur de disquette F1-D ou M1-D **F 4943\***

### La solution pratique pour tous les CPC (464 + DDI-1, 664, 6128):

**1 Megaoctet = 2502F**

Voici notre solution professionnelle pour tout utilisateur déjà équipé d'un lecteur 3", mais désirant une plus grande capacité de mémoire (F1-X = 5.25", M1-X = 3.5").

Notre Formule: 180 Ko (3") + 708 Ko (lecteur-X) = 888 Ko.



Le lecteur 3.5" X

Le module X(RS) ouvre le contrôleur 3" de votre Amstrad sur le système d'exploitation vortex (VDOS2.0).

- Le lecteur X (version RS) peut être utilisé en tant que premier ou second lecteur.
- Au moyen des commandes "ICPM1" et "ICPM2" il devient possible pour la première fois de lancer le CP/M à partir de deux lecteurs.
- Malgré les différences importantes entre le lecteur 3" et le lecteur vortex au niveau des capacités mémoire et du format copier ne pose aucun problème.
- Il vous est possible de choisir entre les deux systèmes d'exploitation "AMSDOS" et "VDOS2.0".
- VDOS2.0 vous offre de nouvelles possibilités:
  - 128 entrées au directory.
  - Accès direct sous BASIC, 16 fichiers peuvent être ouverts simultanément.
  - Moniteur Z80 et éditeur de fichiers résidents en ROM.



Le lecteur 5.25" X

- La commande "iformat" vous permet de formater directement sous BASIC.
- La commande "icode,svs" vous permet de rentrer un mot de passe personnel pour la protection de vos fichiers.
- Rentrer directement des paramètres au moyen des commandes RSX sous BASIC.



Module X version standard (sans boîtier dans la photo)

- Vous avez besoin d'une interface RS232? Indiquez-nous celle de votre choix, soit la F1-XRS ou M1-XRS. Un Module RS232 est intégré à ces versions.
- Vous pouvez choisir entre:
  - Les commandes RSX pour programmer sous BASIC votre interface série, et un programme d'émulation de terminal pour servir un MODEM.
  - Une interface, programmable sous CP/M (2.2 et 3.0) et sous BASIC.
  - Le Module-X peut être ultérieurement étendu au Module-XRS.
  - Vous pouvez charger le numéro logique de la ROM en fonction de vos besoins.

### Comparez et dites-nous si vous trouvez mieux!

M1-X (3.5) **2790F**

F1-X (5.25) **2849F**

M1-XRS (3.5) **2849F**

F1-XRS (5.25) **2849F**

## TRANSFORMEZ votre CPC 464/664/6128 monochrome en 464/664/6128 COULEUR



**KIT  
COULEUR  
CABEL MC3710**  
se composant d'un moniteur  
couleur et d'une alimentation  
**2495F**

# NOUVEAUTES ACCESSOIRES

## BOITIER DE TIR AUTOMATIQUE JAJA (JOYSTICK AUTOFIRE ADAPTER)

Ce boîtier se met en intermédiaire entre votre CPC et votre joystick. Il est alimenté par une pile 9V (non fournie). Lorsque vous utilisez votre jeu favori, vous utilisez normalement votre joystick, mais quand vous appuyez d'une manière continue sur votre bouton de tir, le joystick se mettra à tirer en rafale continue.

Code 9981 **175 F**

## JOYSTICK MOONRAKER I

Ce joystick fabriqué en Angleterre est particulièrement robuste. Cependant, étant démonté de contacts à microswitches, il n'est pas toujours précis et s'avère un peu raide à l'usage. Son esthétique est particulièrement réussie et séduira les plus jeunes fans d'AMSTRAD. Le prix est également une bonne surprise.

Code 7181 **79 F**

## JOYSTICK MOONRAKER II

Caractéristiques identiques au MOONRAKER I sauf que le MOONRAKER II est muni d'une prise doubleur de joystick, ce qui permet de brancher un deuxième joystick sur celui-ci, caractéristique particulièrement intéressante lorsque l'on sait l'AMSTRAD CPC n'est muni que d'une seule prise joystick.

Code 7054 **129 F**

## JOYSTICK SWITCHJOY SJ1

La huitième merveille du monde et nous n'exagérons qu'à peine. 6 microswitches. Tir sur la poignée à l'aide d'un bouton particulièrement étudié sur le plan ergonomique et bouton sur la soie. Tige de la manette en acier. Soie à ventouse. Garantie un an. Dispositif d'auto-centrage qui remet automatiquement et précisément la manette au neutre en relâchement.

Une robustesse à toute épreuve. A acquiescer absolument pour les vrais fans.

Code 7111 **195 F**

## CORDON AMD 3

Cordon de 60 cm permettant de relier l'AMSTRAD CPC 6128 à clavier AZERTY à une deuxième disquette FD1.

Code 7116 **175 F**

## TRANSFORMATEUR PRISE RS-232 MALE EN RS-232 FEMELLE

Cette multiprise appelée GENDER/CHANGER/F/F RS-232 se connecte au bout d'un connecteur male/femelle et le transforme en femelle/femelle.

Code 9981 **50 F**

## CORDON AMX 2

Ce cordon transforme le connecteur bus d'extension des CPC 6128 AZERTY en connecteur classique adapté à tous les accessoires AMSTRAD.

Code 7060 **170 F**

## CABLE MAGNETO DIN-DIN SPECIAL AMSTRAD

Caractéristiques identiques au cordon DIN 3 jacks sauf que les 3 jacks sont remplacés par une fiche DIN.

Code 7025 **60 F**

## RUBANS IMPRIMANTES

CITIZEN 120 D ..... **95 F**  
CITIZEN MSP 15 ..... **139 F**  
AMSTRAD DMP 4000 ..... **139 F**

## COFFRET TELEMATIQUE KENTEL POUR 464, 664, 6128

Explorez les réseaux télématiques et récupérez toutes les informations désirées avec la "boîte à outils" KENTEL. Vous pouvez aussi avoir votre propre serveur télématique et vos pages d'informations personnalisées, consultées par vos amis avec le serveur KENTEL et son compositeur d'images. Le coffret comprend également un câble de connexion Minitel/Amstrad, un utilitaire de copie permettant le transfert sur disquette de la version disque et un détecteur de sonnerie.

Code 7047 **395 F**

## TAPIS SOURIS

Cette surface de travail en mousse de néoprène facilite grandement l'utilisation de votre souris.

Code 7057 **95 F**

## AMDRUM - Système de batterie digitale pour CPC 464, 664, 6128

Les caractéristiques sont les suivantes: 8 sons de batterie préenregistrés. Fonctionnement en temps réel ou programmation sur l'écran. Logiciel sur cassette transférable sur disquette. D'autres sons peuvent être créés. Plus de 1000 rythmes programmés. Des airs peuvent être enregistrés sur disque ou cassette. Polyphonique. Se branche sur votre chaîne hi-fi.

Code 9981 **590 F**

## CARTE MULTISERVICE JAGOT ET LEON

Actuellement, les ordinateurs sont commercialisés dans un but professionnel (facturation, comptabilité, etc.) ou ludique (jeux). Leurs relations avec le monde extérieur sont limitées à l'écran et parfois à un synthétiseur vocal. Nous vous proposons de relier votre CPC

au monde extérieur. Pour cela, JAGOT ET LEON a réalisé une carte électronique exploitée par un programme vous permettant d'utiliser l'ordinateur comme un automate que vous soyez présent ou absent de votre domicile.

Le rôle de MULTISERVICE est de:

- 1) recueillir les informations parvenant de l'environnement extérieur (portes, fenêtres, garage) et de les communiquer à l'AMSTRAD;
- 2) exécuter les décisions de l'ordinateur en activant ou non ses sorties de puissance;
- 3) vous permettre de programmer très simplement les fonctions alarme, réveil, light show, etc...;
- 4) pour les programmeurs avertis, nous fournissons les adresses de la carte pour l'utiliser à d'autres fins que celles proposées dans le logiciel. Par exemple, l'utilisateur a la possibilité de piloter des électrovannes en 24V et 48V;
- 5) Le logiciel est volontairement non protégé afin que vous puissiez y apporter les modifications que vous jugerez utiles par rapport au programme de base. Ce dernier est totalement écrit en BASIC LOCOMOTIVE.

Code 9981 **990 F**

## CARTE SERIE E200 JAGOT ET LEON POUR PCW

La carte E 200 transforme votre PCW en émulation Minitel. Elle permet encore l'enregistrement des données Minitel, la lecture, l'impression, la communication et l'extraction d'images Vidéotext.

Code 7136 **390 F**

## INTERFACE JOYSTICK MX 770 POUR PCW

Cette interface se branche sur le port d'extension du PCW sans aucune programmation. Elle permet de

brancher une manette de jeux classique compatible CPC du type de la Switchjoy, par exemple.

Code 9981 **250 F**

## CARTE PASTEL JAGOT ET LEON

La carte PASTEL est un logiciel de composition de pages Vidéotext. Ce logiciel, très pratique d'emploi, offre en outre des fonctions spécifiques qui en font un produit sans concurrence. Digitalisation aux normes Vidéotext d'images créées sur un CPC avec un logiciel de dessin ou avec le digitaliseur ARA. Création de fenêtres autorisant des présentations plus attrayantes et des temps de transmission réduits. Fonctions très originales comme les caractères géants, l'animation des graphiques grâce au fichiers différentiels et bien d'autres.

Code 9981 **440 F**

## CAPOT PLEXI POUR CPC 6128

**120 F**

## STAND IMPRIMANTE KEYDEX

Le stand imprimante parfaitement adapté aux imprimantes 80 colonnes du marché permet de loger le papier listing sous l'imprimante. Celui-ci se déroule alors et vient se replier derrière l'imprimante après impression.

Code 7094 **145 F**

## DIGITALISEUR ARA JAGOT ET LEON

Ce puissant digitaliseur fourni avec son interface, son logiciel disquette et son cordon Pentel permet de digitaliser des images vidéo de deux sources différentes: la source TV au travers des programmes et la source vidéo directe au travers d'une caméra microchrome ou couleur. Le digitaliseur ARA est un outil stupéfiant qui facilitera grandement le travail des programmeurs.

Code 9981 **990 F**

# Cartes d'extension et moniteurs DONATEC



## Carte d'extension mémoire chargée à 2 Mo (IF 195).

- Compatible EMS (Expanded Memory System) aux spécifications Lotus®/Intel®.
- Adressable sous DOS jusqu'à 2 Mo.
- Casse la barrière des 640 Ko.
- 4 cartes EMS = plus de 8 Mo en mémoire vive. La carte EMS est reconnue par le système quelle que soit la capacité de la mémoire vive sur la carte mère.
- Fonctions: spooler intégré, disque virtuel pour formater jusqu'à 4 disquettes ou un disque dur en mémoire centrale.
- Livrée avec son logiciel d'exploitation.
- Compatible hard: tous micro-ordinateurs compatibles de type PC.
- Compatible soft: indiqué pour les logiciels nécessitant beaucoup de mémoire vive, notamment les applications sous tableurs.

**5595F TTC**

## Carte d'extension mémoire EMS chargée à 2 Mo (IF 295).

- Compatible Extended Memory System (Xenix, VDISK sous DOS).

- Compatible Expanded Memory System aux spécifications Lotus®/Intel®.
- Adressable sous DOS jusqu'à 2 Mo.
- Casse la barrière des 640 Ko.
- 4 cartes EMS = plus de 8 Mo en mémoire vive. La carte est reconnue par le système quelle que soit la capacité de la mémoire vive sur la carte mère.
- Fonctions: spooler intégré, disque virtuel pour formater jusqu'à 4 disquettes ou un disque dur en mémoire centrale.
- Livrée avec son logiciel d'exploitation.
- Compatible hard: micro-ordinateurs compatibles à base de 80286 et 386.
- Compatible soft: indiqué pour les logiciels nécessitant beaucoup de mémoire vive, notamment les applications sous tableurs.

**5995F TTC**



## Carte courte d'extension mémoire (IF 157).

- 0/512 Ko pour PC par adjonction de modules de 256 K.
- 0/128 Ko pour compatibles à base de 80286 par adjonction de modules de 64 Ko.

**995F TTC**



## Carte d'extension mémoire 0/384 Ko (IF 120) par adjonction de modules de 64 Ko.

- Compatible hard: tous micro-ordinateurs compatibles de type PC.

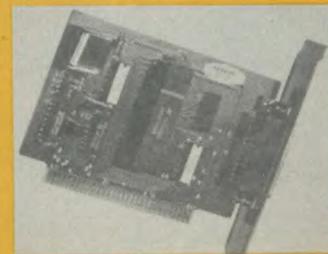
**849F TTC**



## Carte multifonctions 0/640 Ko (IF 171).

- Équipée d'une horloge/calendrier sécurisée par une alimentation autonome.
- Fonction: spooler permettant l'utilisation d'une partie de la mémoire vive comme mémoire tampon.
- 1 sortie asynchrone série de type RS 232 C avec boucle de courant.
- 1 port parallèle pour imprimante.
- 1 sortie destinée à la connexion d'une manette de jeux.
- Livrée avec un logiciel pour la mise à l'heure de l'horloge/calendrier avec fonction disque virtuel intégré.
- Compatible hard: tous micro-ordinateurs compatibles de type PC.

**1795F TTC**



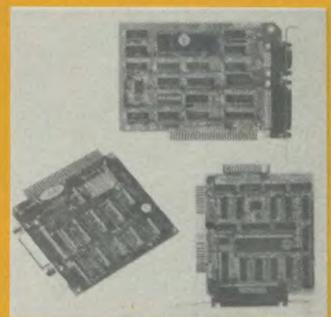
## Carte série synchrone (IF 155).

- Carte série de communication

synchrone pour émulation VIP 7700 et 3270.

- Compatible hard: tous micro-ordinateurs compatibles.
- Compatible soft: avec les logiciels d'émulation correspondants.

**1090F TTC**



## Adaptateur imprimante parallèle (IF 110).

- Adaptateur destiné à relier votre unité centrale à une imprimante commutée en parallèle.
- Compatible hard: tous micro-ordinateurs compatibles.

**450F TTC**

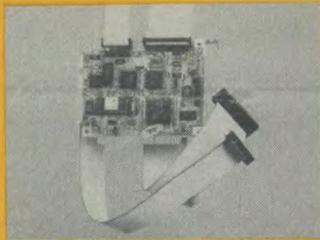
## Carte sortie série (IF 201).

- Carte équipée d'une sortie série 9 points (commutable COM 1 ou COM 2) et d'un port parallèle (commutable LPT 1 ou LPT 2).
- Équipée d'un câble 9/25 points.
- Compatible hard: tous micro-ordinateurs compatibles.

**1090F TTC**

**Carte contrôleur lecteur de disquette (IF 119)** destinée à établir la liaison de l'unité centrale avec 1 à 4 lecteurs de disquettes 360 K pour PC. Livrée avec son câble.

**590F TTC**



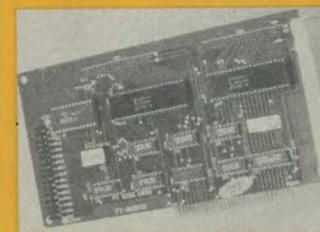
**Adaptateur pour disque dur (IF 138)** permet de connecter 1 ou 2 disques durs sur l'unité centrale. Livré avec son câble.  
► Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles de type PC.

**1590F TTC**



**Carte contrôleur (IF 298)** pour disques durs et lecteurs de disquettes de 360 Ko et de 1,2 Mo, livrée avec son câble.  
► Compatible hard : micro-ordinateurs compatibles à base de 80286 et 386.

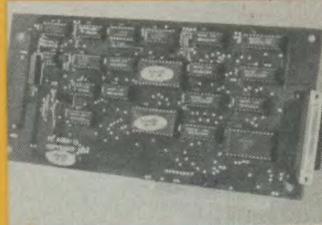
**2990F TTC**



**Carte AD/DA 12 bits (IF 113).**

► Équipée d'une sortie pour conversion digitale analogique (12 bits) et 16 canaux d'entrée pour conversion analogique digitale (12 bits).  
► Tension de sortie 0 à 9 volts.  
► Temps de conversion A/D, 60 micro-secondes par canal.  
► Livrée avec son logiciel d'accompagnement.  
► Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles.

**2390F TTC**



**Carte d'entrées/sorties 8255 (IF 146).**

► Interface programmable basée sur le standard 8255 d'Intel® pour PC.  
► 48 lignes de commandes E/S programmables.  
► Dotée de 3 compteurs indépendants sur 16 bits avec  
► 16 témoins lumineux pour la visualisation des E/S.  
► Niveau de sortie : TTL.  
► Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles.

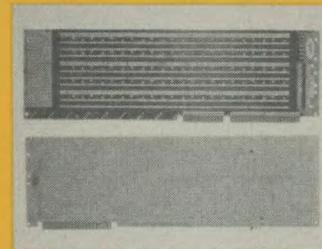
**1995F TTC**



**Carte EPROM (IF 143).**

► Programmation et copie d'EPROM 2716-2732-2764-27128-27256-27512.  
► Tension de programmation : 12,5 V et 21 V.  
► Livrée avec un gang d'extension pour dupliquer jusqu'à 4 EPROM à la fois et avec un logiciel d'exploitation.  
► Compatibles hard : tous micro-ordinateurs compatibles.

**3190F TTC**



**Adaptateur prototype (IF 121).**

► Double face, cuivre nu pour effectuer des applications spéciales.  
► Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles de type PC.

**550F TTC**

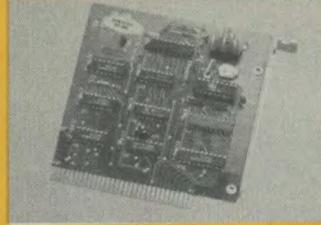
**Carte prototype (IF 209).**

► Double face, cuivre nu, pour réaliser des applications particulières.  
► Compatible hard : micro-ordinateurs compatibles à base de 80286 et 386.

**550F TTC**

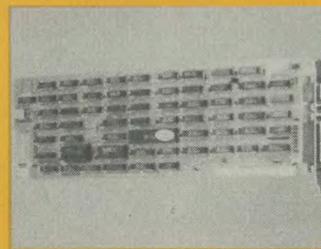
**Carte horloge/calendrier (IF 130).**

► Programmation de l'heure et de la date gérées en temps réels à l'aide d'une alimentation autonome.



► Livrée avec son logiciel.  
► Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles de type PC.

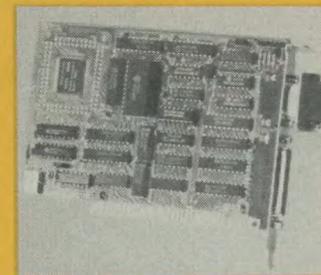
**750F TTC**



**Carte monochrome graphique (IF 129)** pour écran monochrome mode texte et graphique haute résolution.

► Affichage : 80 colonnes par 25 lignes.  
► Définition des caractères : matrice de 9 × 14 points pour un système de contrôle d'affichage 6845.  
► Mémoire tampon écran : 64 K en capacité de stockage.  
► Résolution graphique : 720 × 348 points.  
► Port imprimante parallèle.  
► Compatible hard :  
- tous micro-ordinateurs compatibles.  
- Standard Hercules® monochrome.  
► Compatible soft : tous logiciels compatibles Hercules®.

**1190F TTC**



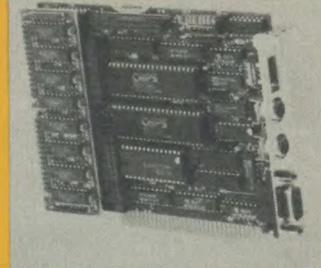
**Carte couleur courte (IF 165)**

pour écran couleur standard en mode texte et graphique.  
► Affichage : 80 colonnes par 25 lignes en mode texte.  
► Résolution graphique : 320 × 200 en 4 couleurs, 640 × 200 en monochrome.  
► Connecteurs vidéo-composite en standard.  
► Port imprimante parallèle.  
► Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles.

**995F TTC**

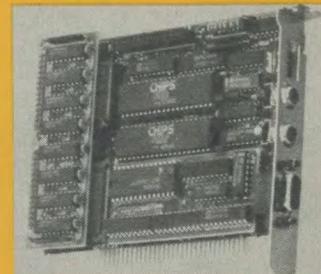
**Carte courte haute résolution couleur EGA 640 × 350 (IF 198).**

► Mémoire tampon écran 256 K.



► Ecran : monochrome, couleur standard CGA ou EGA (fréquence de balayage de 15,75 à 21,85 kHz).  
► Sélection de 16 couleurs sur une palette de 64.  
► Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles.  
► Compatible soft : IBM Drawing Assistant®, Topview®, Windows®, Word®, Lotus 1.2.3®, Symphony®, Framework®, Gem®.

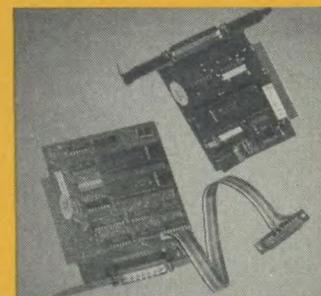
**2790F TTC**



**Carte courte graphique haute résolution couleur EGA 640 × 350 (IF 170).**

► Compatible Hercules monochrome graphique.  
► Mémoire tampon écran 256 K.  
► Ecran : monochrome graphique, couleur CGA et couleur EGA (fréquence de balayage 15,75 à 21,85 kHz).  
► Sélection de 16 couleurs sur une palette de 64.  
► Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles.  
► Livrée avec un logiciel pour l'émulation Hercules monochrome graphique.  
► Compatible soft : IBM Drawing Assistant®, Topview®, Windows®, Word®, Lotus 1.2.3®, Symphony®, Framework®, Gem®.

**3595F TTC**



**Carte série RS 232 C (IF 153).**

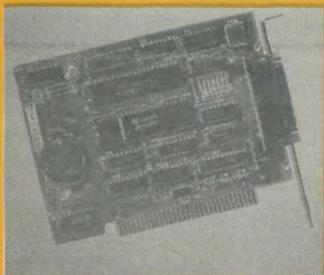
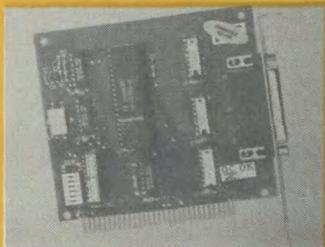
► Carte série pour les liaisons asynchrones du type RS 232 C, commutable en COM 1 ou COM 2.  
► Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles PC.

**595F TTC**

**Carte RS 232 C - 2 sorties**  
(IF 109).

- ▶ Carte série de communication asynchrone du type RS 232 C équipée de 2 sorties, COM 1 et COM 2.
- ▶ Compatible hard : tous micro ordinateurs compatibles.

**890F TTC**



**Carte série RS 422** (IF 104).

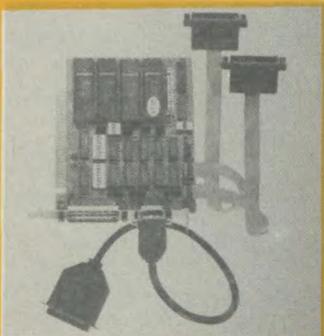
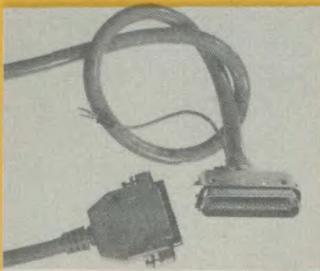
- ▶ Carte série de type asynchrone RS 422 commutable COM 1 à COM 2.
- ▶ Tension d'entrée en réception 100 millivolts.
- ▶ Distance : quelques centaines de mètres.
- ▶ Vitesse de transmission : jusqu'à 56 Kbauds.
- ▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles.

**1995F TTC**

**Adaptateur série Horloge**  
(IF 175).

- ▶ Adaptateur de communication asynchrone équipé d'un port série commutable COM 1 ou COM 2.
- ▶ Doté d'une horloge/calendrier intégrée avec une alimentation autonome par pile.
- ▶ Livré avec son logiciel.
- ▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles de type PC.

**1395F TTC**



**Adaptateur RS 232 C/PC**  
(IF 167).

- ▶ Adaptateur de communication asynchrone RS 232 C.
- ▶ 4 sorties disponibles pouvant être commutées à partir de l'adresse choisie.
- ▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles de type PC.

**2790F TTC**

**Carte RS 232 C/286 et 386**  
(IF 217).

- ▶ Carte de communication asynchrone RS 232 C.
- ▶ 4 sorties disponibles pouvant être commutées à partir de l'adresse choisie.
- ▶ Équipée de contrôleurs d'entrées/sorties 16450 permettant de tirer profit de la vitesse d'accès du micro-ordinateur à base de 80286.
- ▶ Compatible hard : micro-ordinateurs compatibles à base de 80286 et 386.

**4595F TTC**

**Câbles carte contrôleur**  
(CDD).

- ▶ Jeu de 2 câbles plats Donatec établissant la connexion de la carte contrôleur de disque à un disque dur.
- ▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles de type PC.

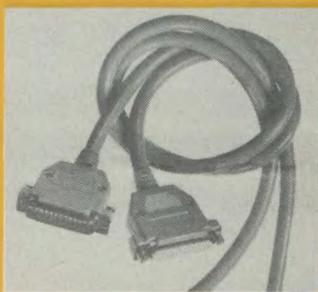
**195F TTC**

**Câbles carte contrôleur**  
(CDAT).

- ▶ Jeu de 2 câbles plats Donatec établissant la connexion de la carte contrôleur de disque à un disque dur.

- ▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles à base de 80286 et 386.

**230F TTC**



**Câble sortie série** (CS001).

- ▶ Câble blindé Donatec, connecte la sortie série du micro-ordinateur au modem externe. Longueur 1,80 m.
- ▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles.

**250F TTC**



**Alimentation** (SS 200 S)

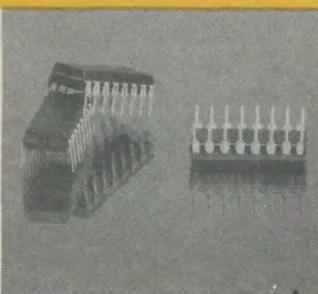
- chromée 200 watts - 220 V - 50 Hz avec ventilateur incorporé pour PC et mini 286.
- ▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles de type PC.

**1190F TTC**

**Alimentation** (SS 220 A)

- chromée 200 watts - 220 V - 50 Hz avec ventilateur incorporé pour 386 et standard 286.
- ▶ Compatible hard : micro-ordinateurs au standard 286 et Donatec 386.

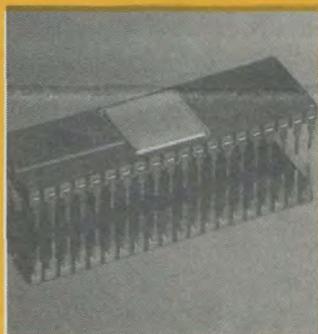
**1990F TTC**



- Puces** (41256) mémoire 256 Ko, destinées à alimenter les cartes d'extension mémoire et les cartes mères.

- ▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles acceptant les puces 256 Ko.

**60F TTC**



**Coprocesseur** (8087-8)

- mathématique 8087 à 8 MHz.
- ▶ Compatible hard : pour PC à 8 MHz.

**1890F TTC**

**Coprocesseur** (80287-8)

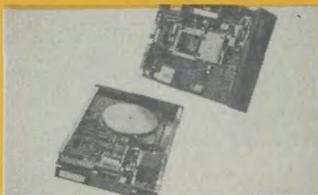
- mathématique 80287 à 8 MHz.
- ▶ Compatible hard : pour standard 286 à 6 ou 8 MHz.

**4900F TTC**

**Coprocesseur** (80287-10)

- mathématique 80287 à 10 MHz avec son adaptateur pour micro-ordinateurs à base de 80386.

**7900F TTC**



**Lecteur de disquettes** (LD 101).

- ▶ Demi-hauteur 5"1/4.
- ▶ Double face, double densité de 360 Ko de capacité.
- ▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles de type PC.

**990F TTC**

**Lecteur de disquettes** (LD 102).

- ▶ Demi-hauteur.
- ▶ Double face, haute densité de 1,2 Mo de capacité.
- ▶ Possibilité de lire également des disquettes double face, double densité de capacité de 360 Ko.
- ▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles à base de 80286 et 386.

**1690F TTC**



- Puces** (4164) mémoire 64 Ko, destinées à accroître la mémoire du système.
- ▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles.

**25F TTC**

**Châssis d'extension (CE 101).**

- ▶ 5 slots d'extension.
- ▶ 2 emplacements demi-hauteur pour périphériques.
- ▶ Alimentation de 100 watts.
- ▶ Livré avec cartes et connectiques.
- ▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles de type PC.

**3990F TTC**



**Streamer interne (5240) 40 Mo PC.**

- ▶ Streamer interne demi-hauteur Archive.
- ▶ Capacité de sauvegarde : 40 Mo sur cartouche amovible.
- ▶ Se connecte sur la carte contrôleur de disquettes d'un PC, ou d'un PC équipé de disque dur.

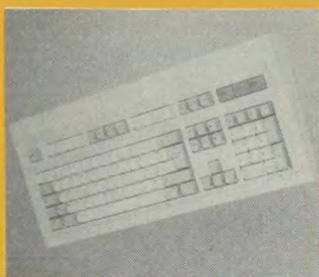
**5990F TTC**

**Streamer interne (5540) 40 Mo 286/386.**

- ▶ Streamer interne demi-hauteur Archive.
- ▶ Capacité de sauvegarde : 40 Mo sur cartouche amovible.
- ▶ Se connecte sur la carte contrôleur de lecteur de disquettes d'un PC 286 standard ou d'un PC 386.

**5990F TTC**

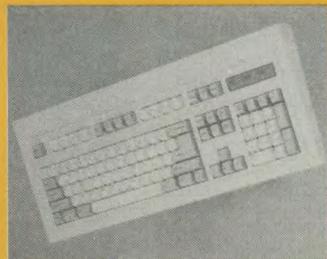
**Cartouche pour sauvegarde (DC 2000).**



**Clavier Azerty (CA 106 A).**

- ▶ Bi-compatible étendu 102 touches avec pavé numérique et flèches de curseur séparé.
- ▶ 12 touches de fonction.
- ▶ Témoin lumineux pour le verrouillage des majuscules, du pavé numérique et du défilement des pages à l'écran.
- ▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles.

**1190F TTC**



**Clavier Owerty (CA 106 Q).**

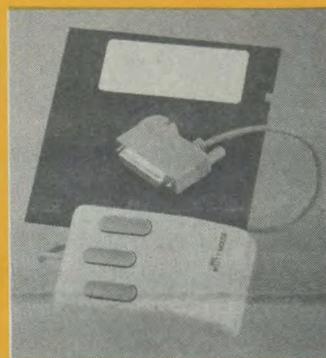
- ▶ Bi-compatible étendu 102 touches avec pavé numérique et flèche du curseur séparé.
- ▶ 12 touches de fonction.
- ▶ Témoin lumineux pour le verrouillage des majuscules, du pavé numérique et du défilement des pages à l'écran.
- ▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles.

**1190F TTC**

**Kit complet souris (SP 101).**

- ▶ Livré avec une disquette d'accompagnement.
- ▶ Se connecte sur le clavier de type PC (DIN 5 broches).
- ▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles.
- ▶ Compatible soft : avec les logiciels microsoft.

**990F TTC**



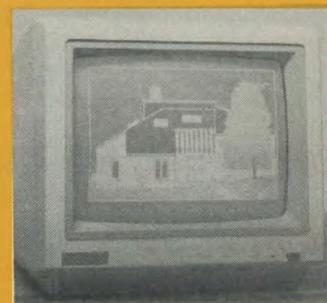
**Écran monochrome ambre 14" (MM 102).**

- ▶ Antireflets avec socle orientable.
- ▶ Résolution : 720 × 350.
- ▶ 1000 lignes au centre.
- ▶ Affichage : 80 colonnes par 25 lignes en mode texte.
- ▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles équipés d'une interface monochrome.

**1690F TTC**

**Écran couleur 14" (MCM 104).**

- ▶ Antireflets avec socle orientable en option.
- ▶ Résolution : 640 × 200 (monochrome) 320 × 200 en 4 couleurs.



- ▶ Affichage : 80 colonnes par 25 lignes en mode texte.
- ▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles équipés d'une interface couleur.

**4490F TTC**

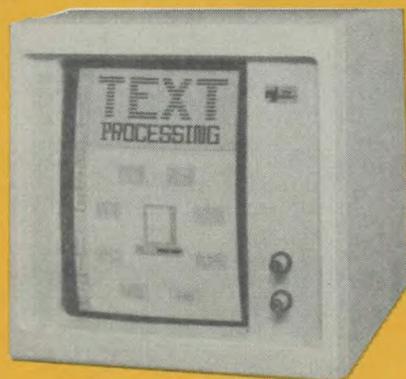


**Écran couleur E.G.A. 14" (MCM 105).**

- ▶ Avec socle orientable en option.
- ▶ Résolution : 640 × 350 en 16 couleurs sur une palette de 64.
- ▶ 320 × 200 en 4 couleurs.
- ▶ Affichage : 80 colonnes par 25 lignes en mode texte.
- ▶ Fréquence de balayage : 15,75 et 21,85 KHz.
- ▶ Matrice du point : 0,31 mm.
- ▶ Compatible hard : tous micro-ordinateurs compatibles équipés d'une interface couleur graphique E.G.A. 640 × 350.

**5995F TTC**

**ÉCRAN PLEINE PAGE haute résolution MDS Genius**



**ÉCRAN**

- Pleine page de 66 lignes sur 80 colonnes.
- "Wysiwyg", visualisation de la page entière.
- Haute résolution de 736H × 1008 V Pixels.
- Écran graphique et mode texte.

**COMPATIBLE HARD**

- Tous micro-ordinateurs compatibles.
- Imprimantes laser.
- Scanners.

**COMPATIBLE SOFT**

- Logiciels de publication assistée par ordinateur : Ventura et Page Maker.
- Logiciels de traitement de texte :

WordPerfect  
WordStar 2000  
WordStar 2000 +  
WordStar (53 lines)  
Volkswriter Deluxe  
Volkswriter 3  
PC-Write

NewWord  
Spellbinder  
Palantir Word Proc.  
Personal Editor II  
Word 3  
Windows  
Vedit

XY Write  
Office Solutions  
Samna 1, 2, 3  
(Release IV)  
MS Word  
Notebeny  
Write 1, 2

**TABLEURS**

Super Calc II  
Symphony

Lotus 1-2-3 (Release 2,0)  
Multiplan

**LANGAGES**

Turbo Pascal.

Lattice C.

**BASE DE DONNÉES**

Framework II  
Data Flex  
ZIM

Revelation  
DBase II

**19900F TTC**

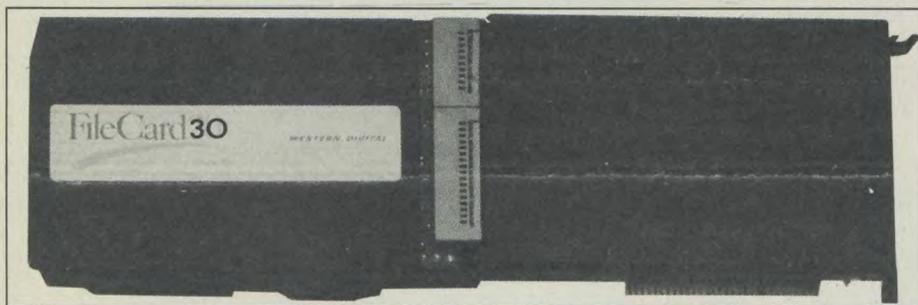


10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

# EXTENSIONS POUR PC ET COMPATIBLES

## FILECARD 30 MO

Carte Disque Dur  
WESTERN DIGITAL



### LA TECHNIQUE WESTERN DIGITAL A UN PRIX GENERAL

Simplicité, puissance et prix imbattable encore une fois proposés par GENERAL : la **FILECARD 30 Mo pour PC et compatibles 1512 XT/AT**. Cette FILECARD de Western Digital est un disque dur de 3,5 P de 30 Mo fixé sur sa carte contrôleur Western Digital.

Son installation ? Un jeu d'enfant ! Ouvrez votre ordinateur, enfichez la FileCard directement dans l'un des emplacements libre et ça marche. Plus besoin d'un technicien et le manuel est en français. Votre petit ordinateur devient un géant. Vous venez de revaloriser votre investissement informatique et plus que doubler la puissance de votre ordinateur. La FileCard 30 Mo permet à votre PC de conserver sa configuration avec 2 unités de disquettes et de garantir ainsi une grande souplesse d'utilisation. La légèreté et l'encombrement réduit de la FileCard assurent une installation rapide et simple.

La FileCard 30 Mo a été conçue par Western Digital, premier fournisseur mondial de contrôleurs de disques durs, en utilisant la technologie du montage en surface et des circuits intégrés

VLSI. Elle permet de gagner sur tous les tableaux : moins de circuits, plus de fiabilité et une garantie Western Digital d'un an par échange standard immédiat. La FileCard 30 Mo est fournie avec un programme sophistiqué de parquage des têtes pour une protection contre les chocs. De plus, elle peut être installée avec PC DOS, MS DOS et reformattée. La FileCard 30 Mo est fournie avec un logiciel de gestion des répertoires, leurs fichiers et des statistiques les concernant. Vous pouvez aussi supprimer, copier, renommer ou visualiser un fichier ou un groupe de fichiers, créer, déplacer ou modifier les répertoires et sous répertoires.

#### CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Système d'exploitation : DOS 3.2

**FONCTIONNEMENT :** Vitesse de transfert : 5 Mbits/seconde - Capacité formattée : 32 Mo - Temps moyen d'accès : 60 ms - Nombre de disques : 2 - Nombre de têtes : 4 (parquage avec WD Park) - Nombre de cylindres : 612 - Densité des pistes :

LA CARTE PRETE A L'EMPLOI

**3990F TTC**

**3364,24F HT**

Paiement en 4 fois sans intérêt  
après acceptation du dossier (Cetelem)

753 pistes par pouce - Densité d'enregistrement : 14667 bits par pouce.

**TAUX D'ERREURS :** Aléatoires : 1 pour 10<sup>10</sup> bits lus - Permanentes : 1 pour 10<sup>10</sup> bits lus - Recherche des pistes : 1 pour 10<sup>6</sup> accès - Fiabilité : MTBF (temps moyen avant panne éventuelle) 20.000 heures d'utilisation

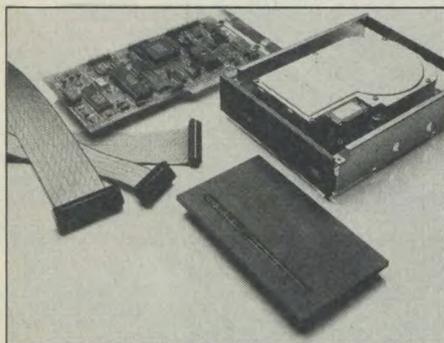
**CARACTERISTIQUES ELECTRIQUES :** Tension : +5Vcc, +12Vcc - Courant maximal : 1,7 A à 5Vcc ; 2,0 A à 12Vcc - Consommation moyenne : 14W

**ENVIRONNEMENT :** Température ambiante : 15-33° C - Résistance aux chocs : 3G têtes non parquées ; 50G têtes parquées

#### MISE EN PLACE

Munissez vous d'un tournevis cruciforme (Philips). Vérifiez que le système est hors tension (débranchez tout périphérique). Démontez le capot arrière de votre ordinateur. Dévissez la vis de fixation correspondant au slot choisi et conservez-la. En tenant votre FileCard par sa caisse métallique, alignez-la avec le slot sélectionné et exercez une pression ferme des deux mains pour la mettre en place. (Ne forcez pas trop néanmoins pour ne pas endommager les connecteurs et ne touchez jamais les parties non couvertes du circuit). Assurez la fixation de votre carte en revisant la vis de fixation. Des vis vous sont fournies pour la fixer de l'autre côté si vous le désirez. Remontez le capot, rebranchez...

## KIT EXTENSION DISQUE DUR INTERNE 20 Mo pour PC 1512 ET COMPATIBLES PC



La possibilité d'accroître les performances de votre PC 1512 ou compatible avec la puissance d'un disque dur 20 Mo comporte un certain nombre d'avantages : enregistrement et stockage des données facilités, gestion simplifiée, utilisation de logiciels plus puissants.

Contrairement à bien des systèmes d'extension interne, le WD20i ne sacrifie pas la qualité et la fiabilité à l'intégration. Western Digital s'appuie sur sa position de leader dans la technologie des contrôleurs de disque, pour proposer une solution disque dur totalement intégrée, testée, garantie et agréée FCC.

Le cœur du système d'exploitation interne WD20i est un disque dur Winchester 20 Mo de 3" 1/2 (réduction de 40 % de la consommation par rapport aux disques 5" 1/4, ce qui diminue d'autant la sollicitation de l'alimentation interne du micro-ordinateur).

La blocage automatique de la tête et l'utilisation des dernières technologies en matière de support magnétique assurent une

protection optimale des données sur le disque. Celui-ci est monté dans un support amortisseur 5" 1/4 demi-hauteur, pouvant s'intégrer dans la plupart des PC, XT et compatibles et en particulier dans les portables. Cette extension interne est aussi disponible dans une version 10 Mo. La carte contrôleur et le lecteur de disque ont été testés ensemble afin d'obtenir une performance et une fiabilité maximales.

#### CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

**Compatibilité :** PC, XT, compatibles et portables compatibles. Logiciel : DOS 2.0 et suivants. Taux de transfert : 5Mbits/s. Capacité formattée : 10 Moctets. Temps d'accès moyen : 80 msec. Nombre de cylindres : 612. Densité des pistes : 753 TPI. Densité d'enregistrement : 14,667 bpi. Nombre de têtes : 4. Nombre de disques : 2. Vitesse de rotation : 3550 t/mn. taux d'erreurs : aléatoires, 1 pour 10<sup>10</sup> bits lus ; permanentes, 1 pour 10<sup>12</sup> bits lus ; recherche des pistes, 1 pour 10<sup>6</sup>. Fiabilité (MTBF) : 10.000 heures sous-tension. Alimentation et consommation : +5V, +12V, 18W typiques. Environnement : température de fonctionnement 15/33°C. Résistance aux chocs : 7G (opérationnel), 50G (non opérationnel). Humidité relative : 8 à 80 %. Norme FCC : certifié classe B.

#### MISE EN PLACE

**LE KIT WD 20i COMPREND :**  
 - un disque dur Miniscribe 20Mo  
 - une carte contrôleur Western Digital  
 - 2 câbles pour relier le contrôleur et le disque dur  
 - une platine de montage  
 - quatre vis UNC pour fixer le disque sur son étrier  
 - deux vis autobloquantes pour fixer la platine de montage au châssis de l'ordinateur  
 - quatre amortisseurs caoutchouc.

**2995F TTC**

- A) Ouvrir le PC 1512  
 Eteindre l'appareil et retirer le moniteur pour permettre l'accès à l'unité centrale  
 Retirer le couvercle du haut qui donne accès aux slots d'extension  
 Retirer les cartes d'extension déjà placées et rangez-les soigneusement. Retirer les caches du slot d'extension destiné à recevoir la carte contrôleur du disque  
 Retirer les 4 vis du couvercle de l'unité centrale après avoir préalablement ôté les caches des vis  
 Très soigneusement, enlever le couvercle de l'unité centrale en ayant soin de détacher les fils des piles et de repousser l'étrier en métal des slots d'extension pour permettre au couvercle de s'extraire.
- B) Installer le disque dur en façade avant et la carte contrôleur  
 Placer le disque dur sur la platine de montage et fixer les vis UNC sur le disque dur au travers de la platine de montage  
 Retirer la plaquette avant occultant la fente du disque dur sur l'unité centrale  
 Placer les amortisseurs de caoutchouc sous la platine  
 Fixer la platine de montage sur le châssis du PC au moyen des vis fournies. Faites attention à ne pas visser sur le câble en nappe du contrôleur qui va au disque dur  
 Placer la carte contrôleur sur un slot disponible. Replacer, s'il y a lieu, les autres cartes d'extension et vérifier bien que les câbles du disque dur ne gênent pas et refermez le couvercle.
- C) Installation du soft  
 Tapez les 8 lignes du programme fourni avec la notice du WD 20i pour formater le disque dur puis faites tourner les utilitaires Fdisk et Format fournis avec le MS.DOS de votre machine.



10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
42.06.50.50

### NOTRE POLITIQUE "LOGICIELS":

- le plus grand choix en France pour AMSTRAD ;
- une équipe de 8 sympathiques et compétents collaborateurs GENERAL pour vous accueillir et vous renseigner au comptoir "Logiciels" ;
- un stock énorme, venez, vous serez édités ;
- une politique de prix la plus affûtée possible, grâce à des achats en direct, en France et à l'étranger ;
- des démonstrations et explications claires avant l'achat, si vous le souhaitez ;
- les garanties : tous nos logiciels sont garantis contre un défaut de fabrication. Nous pratiquons, après contrôle, l'échange du logiciel défectueux ;
- nous voulons rester les moins chers. Si dans les 15 jours qui suivent votre achat, vous trouvez moins cher, nous vous rembourserons la différence.

## LES JEUX D'ARCADE

ou jeux de café. Ils privilégient l'adresse à la manette de jeu au détriment de la réflexion.

### 3D FIGHT

Cass. 8541 **139 F** Disq. 8542 **195 F**  
3D pour 3 dimensions. Bataille de l'espace en relief, qui vous emmène aux confins de la galaxie. Il faut combattre les vaisseaux kamikaze, les touilles et autres météorites afin de détruire la base ennemie. Un jeu très classique.

### 5\* AXE

Cass. 8562 **175 F** Disq. 8563 **189 F**  
Superbe logiciel d'aventure/arcade où la stratégie et les réflexes seront mis à rude épreuve. Il vous faudra beaucoup de courage pour réussir votre mission et ainsi sauver votre planète de la domination Cyborgs.

### AMELIE MINUIT

Cass. 8281 **139 F** Disq. 8282 **195 F**  
AMELIE, c'est la secrétaire qui cherche un dossier dans un grand building de bureaux et malheureusement, elle n'a qu'une heure pour le trouver et sortir de l'immeuble car, à minuit, l'électricité est coupée. Une course contre la montre haletante.

### BIGGLES

Cass. 8186 **129 F** Disq. 8182 **195 F**  
Jeu d'action et de réflexion. Partez à la conquête de la terre et de l'espace aérien de 1917 à nos jours. Un jeu haut en couleur, à l'animation exceptionnelle. 4 étapes d'une rare intensité vous mèneront peut-être à la victoire finale. Osez-vous relever le défi ?

### CAULDRON

Cass. 8415 **75 F** Disq. 8452 **125 F**  
Jeu d'aventure graphique. La suite de SORCERY, même graphisme, mêmes aventures. CAULDRON, c'est le chaudron magique de la terrible sorcière. A acquiescer absolument. TILT D'OR 85.

### CAULDRON II D

Disq. 8479 **189 F**  
La citrouille contre-attaque. Cette fois-ci, dirigez la citrouille à travers un univers des plus merveilleux. Le décor et l'animation d'une qualité exceptionnelle rendent l'intérêt du jeu palpitant.

### CHILLER

Cass. 8223 **29 F**  
Malgré votre peur, partez détruire votre bien-aimée qui est détenue prisonnière dans une maison hantée. Rien ne vous sera épargné car, dès le début, vous tomberez en panne d'essence. Courage.

### COBRA PINBALL

Cass. 8017 **139 F** Disq. 8619 **229 F**  
Jeu de flipper. Il comprend les extraballes, la loterie, les couleurs de remonte, les couleurs latérales, les bumpers, les cibles, etc., et surtout le fameux TILT. Vous pouvez pratiquer les fourchettes et les amoris.

### ELECTRO FREDDY

Cass. 8095 **99 F** Disq. 8195 **149 F**  
Aidez notre ami FREDDY à mener à bien son travail. Il devra poser le plus possible d'objets sur un tapis roulant en évitant les nombreuses choses qui risquent de lui tomber sur la tête. Très drôle.

### EQUINOX

Cass. 8224 **95 F** Disq. 8226 **135 F**  
Pilotez votre capsule spatiale dans un univers étrange de la 5 dimension. Les graphismes ainsi que l'animation sont vraiment à la hauteur. Il deviendra certainement le SORCERY des temps futurs.

### ELECTRIC WONDERLAND

Cass. 8473 **99 F**  
Réalisé par Gasoline Software, "le logiciel qui carbure", ce jeu 100 % langage machine et graphique vous amène à combattre des agresseurs à l'aide de gaz lacrymogène et paralysant. Un classique du genre.

### FINDER'S KEEPERS

Cass. 8525 **29 F**  
Dans le château de Spinteland, affrontez les vampires et troyez vos trésors pour devenir chevalier de la table polyvalente. Un bon jeu d'aventure qui vous fera passer de bons moments.

### FRUITY FRANK

Cass. 8067 **129 F**  
Le plus beau jeu d'arcade que nous connaissions. Idéal pour la famille. Il faut attraper des cerises, détruire les fraises et les monstres qui pullulent. Tout en avançant, vous créez vous-même votre labyrinthe. Très vivant et coloré.

### GHOST'N GOBLINS

Cass. 8204 **89 F** Disq. 8202 **145 F**  
Très célèbre jeu d'arcade bien connu des adeptes des salles de jeu. Parcourez un chemin sinueux en tuant ou en sautant par dessus tous ces monstres qui freinent votre progression. Le graphisme est terrifiant.

### INFERNAL RUNNER

Cass. 8338 **160 F** Disq. 8645 **195 F**  
C'est la course infernale à travers un horrible labyrinthe : tortues, baigns d'acide, herpes, plaques électriques, lasers, tout y est pour vous faire souffrir. En sortirez-vous vivant ? Terrifiant.

### MACADAM BUMPER

Cass. 8119 **125 F** Disq. 8453 **175 F**  
Le logiciel de flipper le plus intéressant du marché. En dehors des fonctions classiques du flipper, très bien reproduites, vous pouvez modifier les paramètres de jeu et redessiner le flipper.

### RAID SOUTERRAIN

Cass. 8653 **149 F**  
Descendez dans la base des extra-terrestres, tuez les gardiens et délivrez les prisonniers. N'oubliez pas de refaire le plein. Attention, votre champ magnétique ne vous protège que des choix mineurs. Un bon jeu d'arcade très rapide.

### RESQUILLEUR

Disq. 8615 **149 F**  
Vous avez 20 tonnes à faire descendre dans une cave de 10 cases. Pour cela, il vous faut réfléchir à la manière la plus rapide pour arriver à vos fins. Niveau de difficultés croissantes. Un bon jeu de réflexion.

### ROOM 10

Cass. 8461 **99 F**  
Il s'agit d'un jeu de squash dans l'espace. Très amusant et hyper réaliste. Renouvelle le genre des jeux d'arcade.

### SAI COMBAT

Cass. 8475 **99 F**  
Si vous commencez à devenir un as du karaté, laissez-vous tenter par le SAI COMBAT, viel art martial qui se pratique à l'aide d'un bâton. Rapide et bien décoré, un logiciel à réserver aux grands maîtres du joystick.

### SHOGUN

Cass. 8098 **129 F** Disq. 8096 **195 F**  
Malgré un thème très classique (style SORCERY) ce logiciel offre entre autre un graphisme excellent. Le décor est également animé, ce qui fait de ce logiciel une exception.

### SORCERY

Cass. 8169 **99 F**  
Le classique des classiques. Le jeu le plus vendu sur AMSTRAD. Un graphisme éblouissant. Délimitez les sorciers sans perdre votre vie. De 4 à 84 ans, le jeu familial par excellence.

### SORCERY +

Disq. 8376 **169 F**  
La suite de SORCERY. Le même thème avec un graphisme encore plus élaboré et des tableaux plus nombreux.

### SOUL OF A ROBOT

Cass. 8525 **29 F**  
Jeu d'aventure graphique. Les habitants de Monteraquous ont construit un robot pour détruire l'ordinateur qui les opprime. Malheureusement, l'âme du robot est inquiète. Aidez-la à retrouver la paix et à libérer la planète.

### SUPER SLEUTH

Cass. 8210 **99 F**  
Vous devez détective d'un grand magasin et vous devez arriver les voleurs. Mais attention, si vous manquez à votre devoir, le directeur vous donnera un avertissement. Un délicieux et très drôle mélange d'arcade/aventure.

### TOUJOURS PRET

Disq. 8616 **149 F**  
Jeu d'aventure graphique. BOLDY, pour augmenter son quota de B.A. nettoie les carreaux, fait la cueillette des champignons, plongé au fond des océans. Il doit rester en contact avec son chef qui est sur sa piste.

### ZAXX

Cass. 8004 **159 F** Disq. 8006 **195 F**  
Sept étapes dans l'espace vous mèneront vers l'ultime combat où vous devez vaincre le terrible ZAXX. N'oubliez surtout pas de vous ravitailler en carburant. Un jeu très célèbre, très bien adapté sur AMSTRAD.

### ZOMBI

Disq. 8164 **169 F**  
Vos quatre personnages se sont posés sur le toit d'un supermarché. Votre mission est de répartir en évitant les nombreux zombies qui hantent ces lieux. Mais pour cela, il vous faudra trouver du carburant. Un jeu super à réveiller les MORTS !!!

### NEXUS

Cass. 8904 **119 F** Disq. 8906 **169 F**  
Votre mission consiste à détruire la bande de trafiquants qui a kidnappé votre ami. Un jeu d'arcade et de réflexion du meilleur niveau où seul NEXUS pourra vous aider.

### ANTIRIAD

Cassette **99 F** Disquette **149 F**  
Excellent jeu d'arcade/aventure de chez US GOLD. Ce logiciel était très attendu de tous ceux qui ont apprécié ce jeu sur Commodore. Du tir, de la réflexion et toujours un excellent graphisme.

### APPENTICE

Cassette **29,90 F**  
Excellent petit jeu du style SORCERY. Sans doute un des logiciels les plus vendus chez GENERAL. Un rapport prix/performance imbattable.

### ARKANOID

Cassette **109 F** Disquette **169 F**  
Le fameux casse briques. Le jeu de café favori est enfin disponible pour AMSTRAD. Des heures et des heures de jeu garanti passionnant. Le casse briques ARKANOID est une petite merveille qu'il faut absolument acquérir.

### ASPHALT

Cassette **160 F** Disquette **190 F**  
Excellent logiciel français de chez UBISOFT. ASPHALT est un jeu d'arcade et de tir qui est un peu du style METRO 2018. Vous devez lutter pour votre survie contre des adversaires implacables. Scénario très bien ficelé.

### AU REVOIR MONTY

Cassette **109 F** Disquette **169 F**  
Excellent jeu d'arcade de la race de GHOST'N GOBLIN ou FRUITY FRANK. L'éditeur anglais GREMLINS est bien connu pour la qualité de ses logiciels.

### ADVENGER

Disquette **169 F**  
Encore un bon jeu de chez GREMLINS. Du tir à tout va, une mission difficile, de l'arcade... ADVENGER, a ce qui ne gâche rien, un bruitage très original.

### BACTRON

Cassette **160 F** Disquette **200 F**  
L'un des best sellers de LORICIELS. Un mélange de PAC MAN et de tir d'arcade. Un petit bonhomme ma foi très sympathique et n'oubliez pas d'exiger le badge que vous offre en prime LORICIELS.

### BACK REALITY

Cassette **29,90 F**  
Excellent petit jeu d'arcade de chez MASTERTRONIC. Un rapport prix/performance pour un petit jeu sans prétention mais fort distrayant.

### BALL BLAZER

Cassette **119 F** Disquette **159 F**  
Encore un casse briques qui remporte un VI succès. Il faut dire que l'éditeur ACTIVISION est bien connu des fans d'arcade. Ce jeu est aussi bon qu'ARKANOID. Le choix sera difficile.

### BALL BREAKER

Cassette **109 F** Disquette **169 F**  
L'un des meilleurs jeux de raquettes. BALL BREAKER est en 3D, les effets spéciaux sont superbes et le mur de briques que vous devez détruire mettra à rude épreuve vos réflexes.

### BILLY LA BANLIEUE

Cassette **139 F** Disquette **198 F**  
Jeu d'action très rapide de chez LORICIELS. Excellents graphisme, animation et bruitage. Un best seller français qui a contribué au succès d'AMSTRAD. Billy le rocker court toujours à la recherche de fameux jeux vidéo et doit collecter des objets dans un ordre particulier. Il doit aussi faire des cadeaux car il a un grand cœur.

### BOBBY BEARING

Disquette **169 F**  
Superbe logiciel d'inertie du même style que MARBLE MADNESS. BOBBY BEARING vous confie le pilotage d'un ballon dans un paysage de murets, de gouttières et passerelles. Haletant et passionnant.

### BOB WINNER

Disquette **210 F**  
Images digitalisées en 3D. Excellent jeu d'arcade de chez LORICIELS dans la même veine que Billy la Banlieue. Très distrayant mais simple à jouer. BOB est un androïde mi-homme mi-machine. Tour à tour boxeur, champion de savate et roi du colt. Les tableaux transportent BOB de Paris à Londres. Incroyable graphisme.

### BOMB JACK

Cassette **99 F** Disquette **169 F**  
Un terroriste a posé des bombes près de lieux historiques comme les pyramides. Sautant parfois, vous devez les récupérer avant qu'elles n'explodent toutes. Très amusant. Un best seller.

### BREAK THRU

Cassette **119 F** Disquette **169 F**  
Super logiciel de tir et d'arcade. Beaucoup d'action. A conseiller aux fans du tir au joystick. Déroule après une bonne journée de travail.

### CAPCOM 1942

Disquette **170 F**  
Jeu d'arcade et de tir de chez ELITE, le grand éditeur anglais. C'est également un simulateur de pilotage. Facile à utiliser, ce logiciel pourra satisfaire les plus jeunes.

### GAVES OF DOOM

Cassette **29,90 F**  
Excellent petit jeu d'arcade dans le genre de CAULDRON ou de SORCERY. Un bon investissement pour un excellent divertissement.

### COBRA

Cassette **109 F** Disquette **169 F**  
Jeu de combat qui devrait plaire aux amstradistes les plus belliqueux. Bon graphisme et excellente animation. Un des meilleurs jeux d'arcade sur CPC édité par ELITE.

### COLON

Cassette **109 F**  
Des hordes d'insectes s'attaquent aux réserves alimentaires de colons. Vous êtes un robot armé d'un laser chargé de défendre les réserves. Un classique du genre.

### DEEPER DUNGEONS

Cassette **90 F** Disquette **120 F**  
Jeu d'arcade très connu en café. Il s'agit de la suite de GAUNTLET. Edité par ATARI GAME. 400 tableaux supplémentaires.

### DESPOK DESIGN

Cassette **140 F** Disquette **210 F**  
Jeu d'arcade mettant aux prises des robots. Ce jeu, très amusant, satisfera les fans de TRANSFORMERS. Très amusant et facile à utiliser.

### DONKEY KONG

Cassette **109 F** Disquette **175 F**  
Célèbre jeu de café avec le gorille KING KONG. Des trappes, des labyrinthes, des thèmes archi-classiques mais toujours distrayants. Excellent graphisme, édité par IMAGINE, le célèbre éditeur anglais.

### EXPRESS RAIDER

Cassette **100 F** Disquette **150 F**  
Un jeu d'arcade bien particulier puisque vous devez attaquer un train. Plein de péripéties et l'action à tout va. Bon graphisme.

### FINDERS KEEPERS

Cassette **29,90 F**  
Petit jeu d'arcade de chez MASTERTRONIC avec labyrinthe, petits bonhommes à attraper et plein d'action. Excellent graphisme.

### FLY SPY

Cassette **29,90 F**  
Encore un petit jeu d'arcade de MASTERTRONIC où il est question d'espion volent et d'autres péripéties du style de SOUL OF ROBOT.

### FLASH

Cassette **149 F** Disquette **179 F**  
1996 - Des envahisseurs venus du ciel. Ce logiciel de chez LORICIELS consiste, à bord de votre vaisseau, à détruire la flotte rebelle. Une formule très classique pour les maniaques du joystick.

### GAUNTLET

Cassette **99 F** Disquette **169 F**  
ATARI GAME a signé là un de ses plus fameux jeux de café. Qui ne connaît pas GAUNTLET ? Par rapport au jeu de café, le graphisme est certes moins soigné mais il faut savoir que dans une machine de café, il n'y a pas moins de 5 à 6 microprocesseurs 280 pour générer le graphisme, l'animation et le bruitage alors que sur le CPC, il n'y en a qu'un. Grand jeu de sorciers et de magie, choix entre 4 personnages possible. Beaucoup de quéniers vous veulent du mal.

### GREEN BERET

Cassette **99 F**  
Jeu de simulation guerrière dans le même esprit que COMMANDO. Les attaques des ennemis à la grenade, à la mitrailleuse, etc. Vous devez vous emparer d'un pont, d'une base ennemie, etc. Très vivant.

### QUINSTAR

Cassette **129 F**  
Il faut exterminer des envahisseurs extra-terrestres qui ne désirent que la destruction de la race humaine, sans compter une lutte à mort contre des astéroïdes fous. Excellent jeu, très rapide.

### HEADS OVER HELL

Cassette **109 F** Disquette **180 F**  
Un jeu d'arcade en 3 dimensions, ce qui n'est pas encore très courant. Superbe graphisme réalisé par OCEAN. Grande rapidité d'exécution, bruitages superbes, plus de 300 lieux à explorer. Des poissons sautant dans une poêle et l'on est en prise avec des lapins en peluche magiques.

### HOLLYWOOD BUST

Cassette **29,90 F**  
Petit jeu d'arcade de chez MASTERTRONIC. Un petit bonhomme est pris dans un labyrinthe. Parviendra-t-il à s'en échapper ? Excellent graphisme.

### IKARI WARRIORS

Cassette **99 F** Disquette **169 F**  
Jeu d'arcade et de situation guerrière. Ce jeu remporte un très V succès chez nos jeunes clients. Beaucoup d'animation, de graphisme et de bruit dans ce jeu réalisé par ELITE.

### IMPOSSIBALL

Disquette **169 F**  
Tout l'art des rebonds en un logiciel qui vous mettra la tête à l'envers si vous ne réussissez pas à garder la maîtrise de votre balle. Logiciel en 3D très original.

### INTO OBLIVION

Cassette **29,90 F**  
Jeu d'arcade de chez MASTERTRONIC très amusant. Bon graphisme, du même style qu'APPENTICE.

### JAIL BREAK

Cassette **99 F** Disquette **169 F**  
Simulation d'évasion. Vous devez vous évader d'une prison, ce qui n'est pas facile du tout. Ce bon logiciel de chez KONAMI devrait vous passionner. Le graphisme est magnifique.

### KNIGHT RIDER

Cassette **99 F**  
Tiré du célèbre feuilleton de la 5<sup>e</sup> chaîne, K2000. KNIGHT RIDER vous permettra de piloter la célèbre voiture et vous fera participer à des super aventures. Génial.

### KRAKOUT

Cassette **99 F** Disquette **149 F**  
Encore un jeu de casse briques tel qu'on en trouve dans notre café favori. GREMLINS, l'éditeur, a réalisé là un jeu difficile. A réserver aux spécialistes du casse briques.

### KRISTALL CASTLE

Cassette **120 F** Disquette **180 F**  
US GOLD signe avec KRISTALL CASTLE un de ses meilleurs jeux de café. Qui ne connaît pas ce célèbre jeu ? Excellent graphisme, bruitage et animation superbes.

### K. Y. A.

Cassette **140 F** Disquette **200 F**  
Encore un logiciel de chez LORICIELS. K. Y. A. est un jeu d'arcade tout à fait traditionnel. Toutefois, il représente la nouvelle génération. Réalisé entièrement en langage machine, gage d'une très bonne animation.

### THE LAST VS

Cassette **44,90 F**  
Un des grands succès de MASTERTRONIC. Vous pilotez une grosse voiture américaine avec un tableau de bord très réaliste et vous vous propulsez dans une série d'aventures époustouflantes.

### LEGEND OF KAGE

Cassette **109 F** Disquette **180 F**  
Encore un excellent jeu de café de chez IMAGINE. A moitié arcade, à moitié aventure, ce logiciel assez compliqué passionnera les amateurs du genre. Magnifique graphisme.

### LIGHT FORCE

Disquette **159 F**  
Scrolling vertical. Votre vaisseau s'élève dans un ciel étoilé et passe à travers des cités énigmatiques adverses. Vous amez votre laser et... feu à volonté. Relief en 3D du paysage, une mission difficile dans un décor éblouissant.

### LEVIATHAN

Cassette **109 F** Disquette **155 F**  
US GOLD a réalisé avec LEVIATHAN un jeu d'arcade et de tir à réserver aux fans du joystick. Amers sensibles et romantiques s'abstenir.

### MAGMAX

Cassette **109 F** Disquette **145 F**  
Jeu de café bien connu des fans. MAGMAX est enfin disponible chez AMSTRAD. Nui doute qu'il rencontrera un grand succès. Excellent graphisme.

### MARACAIBO

Cassette **120 F** Disquette **200 F**  
Ce jeu d'arcade de chez LORICIELS est d'un honnête niveau. Pas trop original, il est toutefois proprement réalisé et bénéficie d'une rapidité d'action satisfaisante.

### MARBLE MADNESS

Cassette **129 F**  
Le principe du jeu consiste à amener une boule à travers une suite de parcelles de difficultés croissantes. Les plateformes sont recouvertes d'elles par des toboggans et des passerelles. Jeu très difficile où tout intervient : la gravité, l'inertie, etc...

### MARTIANOIDS

Cassette **109 F**  
Vous commandez d'un droïde, vous devez défendre votre aéroport attaqué par les barbares. Dessin en 3D. Recharge des batteries régulière. Bonne animation.

### METROCROSS

Cassette **105 F** Disquette **155 F**  
US GOLD a réalisé avec METROCROSS un de ses meilleurs logiciels d'arcade. Beaucoup d'action et de dangers vous guettent. Pour les fans du joystick.

### MIAMI VICE

Cassette **109 F**  
2 policiers bien connus sont chargés d'arrêter le trafic de la cocaine à Miami. Il

**PARABOLA**  
Cassette 129 F

Bruce le Robot veut rentrer chez lui. Il doit se recharger régulièrement en ramassant des disques d'énergie et éviter les gardes et les mouvements erratiques de certains disques.

**PIPELINE 2**  
Cassette 29,90 F**LES PYRAMIDES D'ATLANTIS**  
Cassette 150 F

Vous êtes prisonnier dans le labyrinthe intérieur d'une pyramide. Il faut vous en échapper et éviter les pièges. Encore un bon logiciel de chez LORICIELS.

**RAC ZONE**

Cassette 29,90 F

Relief Action est un jeu de simulation de chasse à travers le désert. Et en plus, c'est drôle.

**SCOOBY-DOO**

Cassette 99 F Disquette 169 F

SCOOBY a perdu ses amis alors qu'il visitait un château en ruine. Des fantômes et des démons apparaissent aux seuls des portes, bien décidés à l'empêcher de les retrouver. Allez vous risquer à vous frayer un chemin pour les délivrer.

**SHORT FUSE**

BORIS pose des bombes partout, dans les plus grandes capitales du monde et vous avez à chaque fois 9 secondes pour le désamorcer.

**SPINDIZZY**

Jeux d'arcade en 3D. La but, dresser la carte d'un étrange monde artificiel, suspendu dans l'espace. Beau graphisme futuriste et très coloré. Plus vous allez vite et plus votre mission sera récompensée.

**STAIRWAY TO HELL**

15 cavemes au centre de la Terre. Comment échapper au diable et à ses redoutables pièges ? Très beau graphisme.

**STARBOY**

Jeu d'arcade. Vous venez de débarquer au pied d'un univers inconnu. Vous devez monter de tableau en tableau, tout en évitant les multiples mines, robots et projectiles qui vous harcèlent tout au long des couloirs.

**STARGLIDER**

Combat spatial s'appuie sur un graphisme en 3D. Votre vaisseau va parcourir l'espace afin de détruire les ennemis. Le tableau de bord est superbe et l'animation très rapide.

**STORM**

Corinne, la femme de Storm le guerrier est prisonnière dans le laboratoire de Une Cum. Pour la libérer, vous devez ouvrir la porte du laboratoire mais attention, d'autres dangers vous guettent à l'intérieur. 1 ou 2 joueurs.

**STORM 2**

Une autre aventure de STORM.

**SWEEVO'S WORLD**

Cassette 120 F Disquette 169 F

**TRAIL BLAZER**

Avec une boule, vous pouvez rester sur un tapis roulant qui défie devant votre écran. Ce tapis n'est pas uniforme, parfois il fait rebondir la balle, parfois il tourne, accélère. Logiciel passionnant, un des meilleurs du genre. On ne s'en lasse jamais.

**TEMPEST**

TEMPEST met en place une figure géométrique tissée de fils. Placé à une extrémité, vous devez empêcher de méchants cubes de vous y rejoindre, mais la destruction d'un cube provoque un éclatement qui peut vous anéantir. Très original.

**TARZAN**

TARZAN est parti à la recherche de JANE qui est prisonnière d'un tigre. Tout y est : les singes, les tigres, la peau de léopard, les filets empoisonnés. Superbe jeu d'arcade/arcade graphique.

**V**

Des aliens rapties ont réussi à prendre le contrôle de la Terre et à encercler l'humanité. C'est à vous que revient le devoir de détruire leur vaisseau mère.

**XARX**

À bord de votre vaisseau NIK-NIK, vous pénétrez dans une forteresse d'acier et de silicium et détruisez le générateur central d'énergie tout en évitant l'axcellent système de défense et de réparation de vos ennemis.

**Z COMME ZARK VADOR**

En scrolling, vous devez détruire les portes de téléportation. Votre objectif : anéantir l'ennemi et collecter l'énergie. Votre engin est sensible aux moindres sollicitations. Excellent graphisme.

**ZOIDS**

Cassette 110 F Disquette 169 F

Dans la terrible guerre qui oppose les ZOIDS BLEUS aux ZOIDS ROUGES, volez au secours des premiers et faites corps avec la machine ZOID pour anéantir les méchants à jamais.

**LES JEUX D'AVENTURE**

dans lesquels vous êtes un héros qui doit déjouer les pièges tendus par des êtres méalfaisants ou délivrer votre bien aimé.

**BATMAN**  
Cass. 8046 119 F Disq. 8044 189 F

Dans ce jeu d'aventure graphique, parcourez les quelers 150 tableaux qui vous permettront de lancer l'opération ultime "SOS". Un classique du genre, également disponible pour PCW. Superbe.

**CAP SUR DAKAR**  
Disq. 8493 295 F

Après RAID SUR TENÈRE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drôle.

**CRAFTON ET XUNK**

Cass. 8605 118 F Disq. 8606 195 F

Le diamant de l'île Maudite est un jeu d'aventure/arcade. Ce super logiciel en 3D vous fera parcourir plusieurs salles à la recherche de huit codes d'accès à un ordinateur central afin d'éviter la destruction de votre planète. Très certainement le meilleur de sa catégorie.

**LE DIAMANT DE L'ÎLE MAUDITE**

Cass. 8305 169 F Disq. 8678 195 F

Vous débarquez sur une île déserte, pleine de pièges. Des monstres ne vous laissent pas en paix. Pour vous enfuir, une seule solution, l'hélicoptère. Réussirez vous ? Excellent graphisme.

**DOSSIER G**

Cass. 8313 149 F Disq. 8314 199 F

Vous connaissez GREENPEACE ? Qui a commis l'attentat ? Qu'en est-il aujourd'hui des responsabilités ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pouvez analyser toutes hypothèses.

**EDEN BLUES**

Cass. 8491 115 F Disq. 8491 195 F

Enfermé depuis longtemps dans une prison, vous entendez le cri d'une femme. Sapez-vous aller la rejoindre pour vous enfuir ensemble. Un très bon jeu d'aventure arcade.

**ELDON**

Cass. 8231 149 F

La Fée du Jardin d'ELDON devra composer la poudre magique qui donnera vie et beauté à toutes les fleurs. Un agréable mélange de poésie et d'action rendent ce jeu fort agréable.

**FAIRLIGHT**

Cass. 8208 99 F

Ce jeu d'aventure arcade mérite sans aucun doute de faire partie de vos autres logiciels. Le but de ce jeu maintenant très classique est de découvrir et d'explorer un maximum de salles. Les phases de combat sont très réalisables.

**L'AIGLE D'OR**

Cass. 8114 180 F Disq. 8112 200 F

TILT D'OR 1985, ce superbe jeu d'aventure graphique adapté par Amstrad vous emmènera à la recherche de l'Aigle d'Or qui vous donnera la puissance et la richesse. Attention, car votre quête sera difficile.

**LA GESTE D'ARTILLAC**

Cass. 8327 245 F

ARTILLAC doit venger sa famille assassinée par des brigands. Seul contact, sa quête sera difficile dans ce décor somptueux où chaque pas risque d'être un piège mortel. Toutes vos actions sont gérées par des menus. A posséder absolument.

**LORDS OF MIDNIGHT**

Cass. 8213 95 F

Jeu d'aventure graphique. Ce jeu a la particularité d'être un jeu historique. Plus de 3200 vus panoramiques. Vous devez commander une armée qui refoule les barbares. A vous d'écrire l'épopée.

**MANDRAGORE**

Cass. 8425 195 F Disq. 8496 295 F

Grâce à ce logiciel français, vous allez pouvoir découvrir le monde étrange de MANDRAGORE. Aidez la princesse Sylrelle à retrouver son père.

**MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE**

Cass. 8436 210 F Disq. 8437 270 F

Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous êtes sur un luxeux bateau en route pour New-York. Il y a des crimes à bord. Le problème est très complexe, les suspects nombreux... A vous de jouer. Passionnant.

**MEURTRE A GRANDE VITESSE**

Cass. 8123 149 F Disq. 8025 220 F

Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous avez une énigme à résoudre. Or, on vous fournit un certain nombre d'indices matériels tels que épingle à cheveu, bout de lime, parfum, lettre manuscrite, etc... A vous de jouer les Sherlock Holmes.

**MLM3D - EVASION DE LA LUNE**

Cass. 8142 159 F Disq. 8144 195 F

Arrivé sur la lune contre votre volonté, votre seul désir est de vous échapper et de vous emparer de la seule fusée disponible. Vous avez vos MLM (Modules Lunaires Motorisés) à votre disposition mais de nombreux ennemis vous guettent. Jeu réalisé à 100 % en langage machine.

**MONTSEGUIR**

Cass. 8363 149 F Disq. 8156 195 F

Jeu d'aventure en français. Ce jeu graphique vous emmène au temps de l'hérésie cathare à la recherche du "Sacré Graal". Il se cache quelque part dans le terrible château de Montségur. Excellente animation.

**MYSTÈRE DU KIKEKANKOI**

Cass. 8111 169 F

Jeu d'aventure graphique et texte en français. Vous devez vous montrer héroïque pour franchir les obstacles qui vous permettront de délivrer votre fiancée. 50 tableaux. Un des meilleurs jeux d'aventure.

**ORPHEE**

Disq. 8497 249 F

Le super jeu d'aventure graphique et texte en français. 330K de mémoire. Plus de 200 tableaux. Vous devez vous battre contre les forces vives du Mal, éviter les pièges et vous mesurer à Satan. Passionnant.

**PACIFIC**

Cass. 8046 115 F Disq. 8045 165 F

Vous êtes le scaphandrier qui part à la chasse au trésor. Pas moins de 32000 tableaux différents vous attendent, hâchés de coraux, d'algues et de plantes. Un jeu tout en nuances...

**RAID SUR TENÈRE**

Cass. 8423 165 F Disq. 8642 229 F

Jeu d'aventure et de simulation de conduite automobile. Gagner un rallye en plein désert africain n'est pas une mince affaire. Première difficulté : convaincre les sponsors exigeants et choisir son matériel afin de déjouer les pièges du désert.

**SNOW BALL**

Cass. 8532 99 F

Un jeu d'aventure en anglais où toute l'histoire se déroule dans l'espace interstellaire. A réserver aux anglicistes avertis.

**THE HOBBIT**

Cass. 8181 225 F

Le plus fameux jeu d'aventure tiré du livre "Le seigneur des anneaux". Bilbo le Hobbit part découvrir le pays enchanté. Le livre en français est désormais tombé avec le logiciel.

**VERA CRUZ**

Cass. 8413 240 F Disq. 8495 290 F

Vera s'est suicidée. Sur les lieux de l'incident, vous reprenez les indices qui vous permettront de mener à bien votre enquête. L'énigme n'est pas simple mais s'agit-il vraiment d'un suicide ?

**WARRIOR**

Cass. 8406 135 F

Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez affronter des monstres dans un immense château (environ 800 pièces). Avant cela, vous aurez dû choisir vos alliés. Excellent graphisme et animation.

**WARRIOR +**

Disq. 8529 149 F

Jeu d'aventure et d'arcade. Votre but est de retrouver les 12 parchemins disséminés dans un château. Mais, si en cours de route, vous perdez la vie, lorsque vous recommencez le jeu, les parchemins ne seront plus aux mêmes endroits. Graphisme exceptionnel.

**ZORRO**

Cass. 8398 90 F Disq. 8091 140 F

Jeu d'aventure graphique tiré des célèbres épisodes du feuilleton. Vous défendrez les opprimés contre les méchants.

**SRAM**

Disq. 8474 195 F

Vous pénétrez dans le monde étrange de SRAM. Vous avez été sélectionné pour délivrer la famille royale prisonnière du dictateur. Un jeu d'aventure au graphisme exceptionnel.

**L'AFFAIRE SYDNEY**

Cassette 169 F Disquette 220 F

Enigme policière de haut niveau, réalisée par l'équipe de VERA CRUZ. Cette nouvelle et passionnante aventure vous tiendra longtemps en haleine. Graphisme très soigné comme tous les logiciels INFOGRAMMES.

**ASTERIX**

Cassette 109 F Disquette 169 F

ASTERIX LE GAULOIS en logiciel. C'est désormais fait grâce à MELBOURNE. Vous retrouverez dans ce jeu d'aventure les différents personnages de votre bande dessinée favorite. Excellent graphisme.

**LES AVENTURES DE JACK BURTON**

Cassette 125 F Disquette 175 F

Ce jeu de chez ACTIVISION relate l'histoire de JACK BURTON. Tiré du film, ce logiciel américain est fort bien réalisé. Le graphisme est très riche en couleurs et l'histoire passionnante pour celui qui comprend un peu l'anglais.

**BARBARIAN**

Cassette 105 F Disquette 165 F

Tiré du célèbre film, BARBARIAN vous amènera dans les combats épiques de la préhistoire où une vie ne vaut rien et où les adversaires s'affrontent avec une cruauté effroyable. La loi de la jungle. Magnifique graphique et beaucoup de sang. Le joueur affronte dans un duel à l'épée 7 guerriers d'habileté croissante jusqu'à un duel final contre DRAX.

**BIG BANG**

Disquette 290 F

Encore un bon jeu d'aventure de chez FIL. Ce jeu français vous fera pénétrer dans des mondes étranges. Superbe graphique, jeu très long qui vous tiendra longtemps en haleine. Pas facile pour les débutants et les touz jouteurs.

**COSA NOSTRA**

Cassette 150 F Disquette 200 F

Tiré du célèbre film, BARBARIAN vous amènera dans les combats épiques de la préhistoire où une vie ne vaut rien et où les adversaires s'affrontent avec une cruauté effroyable. La loi de la jungle. Magnifique graphique et beaucoup de sang. Le joueur affronte dans un duel à l'épée 7 guerriers d'habileté croissante jusqu'à un duel final contre DRAX.

**DEMAIN HOLOCAUSTE**

Disquette 249 F

CHIP, éditeur français, a réalisé ici un excellent jeu d'aventure et de simulation. La complexité est assez grande et devrait satisfaire les plus difficiles. Excellent graphisme.

**DESPOIC DESIGN**

Cassette 129 F Disquette 199 F

Installé au centre du monde, là où naît la vie, un aventurier entouré de ses robots a piraté les programmes d'élaboration des cellules vivantes. Celles-ci ne produisent plus que des êtres malfaisants soumis aux volontés des pirates. Le terre vous a mandaté pour détruire les imposteurs et réinitialiser les programmes. Exceptionnel jeu d'arcade, de stratégie et d'aventure en 3D.

**DEVIL'S CASTLE**

Cassette 159 F Disquette 220 F

DEVIL'S CASTLE, le château du diable est un excellent jeu d'aventure. Il ressemble à SORCERY : même scénario, avec en plus de la rapidité et des difficultés innatendues. Pas toujours original mais toujours distrayant.

**DRAGON'S LAIR**

Disquette 99 F Disquette 169 F

Neuf épreuves d'arcade devraient vous permettre de sauver la fille du roi. Il faut vaincre le dragon, ce qui n'est pas facile. Excellents graphisme et animation.

**DRAGON'S LAIR II**

Cassette 109 F Disquette 169 F

Suite de DRAGON'S LAIR avec une animation encore plus superbe, proche du dessin animé.

**ETHNOS**

Disquette 230 F

Encore un bon jeu d'aventure de chez CHIP, cet excellent éditeur français. L'histoire, simple, mais pleine de pièges et d'inattendu satisfera les amateurs du genre. Bonne animation.

**FER ET FLAMME**

Disquette 295 F

Ce super jeu d'aventure se déroule à l'époque de la chevalerie. Des centaines de graphismes, des énigmes à résoudre, une aventure qui vous tiendra en haleine. Un des meilleurs logiciels d'aventure sur AMSTRAD.

**FEUD**

Cassette 29,90 F

Petit jeu d'aventure et d'arcade pour CPC 464. Comme pour la plupart des logiciels MASTERTRONICS, la présentation est soignée et le scénario bien ficelé. Un bon rapport qualité/prix. Il faut d'ailleurs savoir qu'il y a des fans de MASTERTRONICS et que ces derniers n'acquiescent que des logiciels de cette marque.

**LA FORMULE**

Cassette 109 F Disquette 169 F

Le professeur NITRO doit reconstituer la formule de l'antidote qui lui rendra la liberté. Le scrolling multidirectionnel vous permet d'emprunter des trajets divers mais encombrés par des détritus. Le professeur NITRO parviendra-t-il à sortir de sa poubelle ?

**GOLDEN TALISMAN**

Cassette 44,90 F

Partez à la recherche du talisman d'or. La route est semée d'embûches et les pièges multiples. Encore un bon jeu de MASTERTRONICS.

**THE GREAT ESCAPE**

Cassette 109 F Disquette 155 F

Tiré du film La Grande Évasion avec Steve Mac Queen, ce logiciel est tout à la fois de l'arcade, du tir, de l'aventure avec les pièges tendus pas les allemands qu'il faut déjouer. Un excellent logiciel de chez OCEAN de la même veine que BATMAN.

**HARRY AND HARRY**

Disquette 230 F

Super énigme policière avec inspecteur, bandit, pour-suites, etc... ERE INFORMATIQUE vous a habitués à des logiciels de qualité et celui-ci ne fait pas à la règle. Vous êtes le détective privé et vous êtes kidnappé à la place du professeur Harrison. Un but : vous échapper.

**INCANTATION**

Disquette 219 F

Logiciel d'aventures fantastiques et magiques de chez FIL. Un genre nouveau et un peu effrayant qui devrait combler les amateurs du genre. Superbes tableaux et très belle présentation du jeu.

**INERTIE**

Cassette 109 F Disquette 169 F

Une fusée robot dans des planètes labyrinthes où sont tenus prisonniers des savants, derniers remparts de l'humanité menacée. Vous êtes le sauveur. Les planètes n'ont pas de gravité et c'est l'impulsion de départ qui donne la direction. Beau graphisme.

**KRAFTON ET XUNK**

Cassette 115 F Disquette 195 F

Extraordinaire jeu d'aventure en 3D de chez ERE. L'un des plus grands best sellers chez GENERAL. Nombreux tableaux, graphisme admirable. Une aventure fascinante pour jouer en famille.

**LITTLE COMPUTER PEOPLE**

Disquette 150 F

Jeu très original. Dans une maison de poupée vit HARRY, petit personnage très sympathique, très affectueux. Il a des réactions humaines et dépense si vous ne vous occupez pas de lui. C'est en fait un parfait compagnon dont vous connaîtrez rapidement les besoins que vous devrez satisfaire.

**THE LAST MISSION**

Cassette F Disquette F

Jeu d'aventure et d'arcade. Batale de l'espace, de chars galactiques, de robots. THE LAST MISSION avec son excellent graphisme devrait plaire aux amateurs du genre.

**LIVINGSTONE SUPONGO**

Cassette 150 F Disquette 220 F

Vous partez à la recherche du Docteur Livingstone. Dans la jungle, de nombreux dangers vous guettent : tigres, tribus hostiles, piranhas, torrents tumultueux, etc... Parviendrez-vous à retrouver le docteur ?

**MARCHE A L'OMBRE**

Cassette 149 F Disquette 220 F

On vous a volé votre mob et vous devez en rattraper les morceaux pour amener votre meuf au concert. Des voyous vous cherchent querelle. Le logiciel est fourni avec le disque de Renaud.

**MANHATTAN**

Cassette 145 F Disquette 180 F

Ce jeu d'aventure a été tiré du film MANHATTAN. Pour ceux qui ont vu le film, il s'agit d'une énigme policière à résoudre. Bon graphisme et belle animation.

**MASQUE**

Disquette 195 F

Encore une bonne énigme policière que vous résoudre grâce à votre perspicacité. Excellent logiciel. Les tableaux sont très détaillés et le graphisme est superbe.

**MISSION TORPEDO**

Disquette 230 F

Passionnante aventure policière éditée par ERE. Dans la lignée de SRAM, d'EDEN BLUES ou de PACIFIC, ce logiciel est fort original. Excellent graphisme et une fin surprenante.

**NITROGLYCERINE**

Cassette 109 F Disquette 199 F

Les aventures de LUCKY LUXE sur micro. Le jeu est divisé en plusieurs phases : action, réflexion, duel au six coups. Excellent graphisme dans le style de MORIS le dessinateur.

**LE PACTE**

Disquette 220 F

**ZOMBIE** 140 F Disquette 169 F  
Cassette 140 F  
Les morts vivants envahissent la planète et se nourrissent de la chair des vivants. Vous vous sauvez en hélicoptère mais allez manquer d'essence. Votre but : en trouver. Mais attention, gare aux Freak's Angels.

**ZOXAN** 160 F Disquette 200 F  
Cassette 160 F  
12 jours de combats et de voyages dans l'espace où il faut détruire tous les vaisseaux ennemis avant d'arriver sur Hulm. Puis, vous allez tenter de délivrer les habitants d'Hum. Découvrez les passages secrets, évitez les gardes et les labyrinthes.

**ZUB** 44,90 F  
Cassette  
Malgré votre réputation de tire au flanc, le roi ZUB vous charge d'une mission à travers l'espace. Voyageant par téléporteur, vous devez affronter des robots sans âme et sans pitié. Musique, graphisme et effets spéciaux dus à l'apesanteur sont très réussis.

**1001 BC** 195 F Disquette 199 F  
Cassette  
Encore un best seller de chez ERE INFORMATIQUE. Pour ceux qui ont aimé SRAM ou PACIFIC, 1001 BC est une odyssée qui les passionnera. Bruitage et graphisme très propres.

**FUTUR NIGHT** 109 F Disquette 179 F  
Cassette  
GREMLINS a signé là un bon jeu d'aventure dans la veine de FAIRLIGHT. Il y a également de l'arcade. Graphisme, bruitage et animation parfaits.

**LE MYSTÈRE DE PARIS** 195 F  
Cassette  
Une machine infernale au cœur de Paris. JAMES DEBUG doit lutter contre les pièges de la ville et du temps afin de vaincre ce complot diabolique. Un jeu nouveau à chaque partie.

## LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS.

Vous êtes un sportif et vous devez pratiquer avec adresse un ou plusieurs exercices pour remporter la coupe.

**AMSGOLF** 99 F Disquette 149 F  
Cass. 8540  
Simulation de golf. Amateurs de ce sport fantastique, étiez-vous hivers, pratiquez le golf sans quitter votre miroir préféré et essayez d'améliorer toujours votre score. Ce jeu fera, sans aucun doute, la joie des plus difficileurs.

**FOOT** 160 F Disquette 200 F  
Cass. 8323  
Jeu de simulation sportive du football. Vous avez deux équipes et tous les joueurs sont paramétrables. Chaque joueur a sa tactique de jeu qui lui est propre. Génial pour les fans de ballon rond.

**KNIGHT GAMES** 85 F Disquette 139 F  
Cass. 0000  
Combatant de l'époque médiévale, vous devez participer à 8 épreuves différentes afin de prouver votre force. Un jeu très bien fait et varié qui séduira plus d'un amateur du genre.

**SNOOKER** 99 F Disquette 149 F  
Cass. 8161  
Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont répertoriés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excellente, logique. L'un des plus vendus sur AMSTRAD.

**TENNIS 3D** 160 F Disquette 200 F  
Cass. 8664  
Logiciel de simulation de tennis. Jouez au tennis avec AMSTRAD. Un logiciel où tout est redéfinissable : nature du terrain, niveau de difficulté et nombre de joueurs. Un tennis 3D digne de ce nom.

**WINTER GAMES** 90 F Disquette 139 F  
Cass. 8084  
Dans un décor somptueux, vous allez participer aux Jeux Olympiques d'Hiver. Essayez de gagner les médailles d'or tant convoitées. Si vous parvenez le record du monde, votre nom restera gravé sur la disquette. Un bon jeu pour se rafraîchir.

**WORLD CUP CARAVIN** 119 F Disquette 195 F  
Cass. 8108  
Vous allez pouvoir revivre les grands moments de Coupe du Monde à Mexico. Possibilité de jouer de 1 à 8 joueurs. Parviendrez-vous à faire gagner la coupe à votre équipe préférée ?

**ROOMTEN** 119 F Disquette 149 F  
Cass. 0000  
Le tennis du futur. ROOMTEN est une simulation de tennis en état d'apesanteur. Il est possible de jouer à deux ou contre le miroir. Le graphisme vectoriel en 3D est du plus bel effet.

**AMERICA'S CUP** 119 F Disquette 169 F  
Cassette  
Simulateur de voile très connu des fans. Vous participez à l'AMERICA'S CUP ce qui n'est pas rien. A vous de piloter au mieux votre voilier en fonction du temps, du vent, des courants, etc...

**5A SIDE SOCCER** 44,90 F  
Cassette  
Encore un jeu de FOOTBALL et à un prix foudroyant. La qualité n'est pas négligée et vaut largement certains jeux cotants plus du double. N'existe malheureusement pas en disquette.

**ATHLETE** 160 F Disquette 200 F  
Cassette  
L'ORICIELS, le génial éditeur de logiciels français a sorti enfin un logiciel de simulation sportive pluridisciplinaire. ATHLETE est saisissant de réalisme et mettra à rude épreuve vos joysticks. Vive les microswitchs.

**FRAME** 125 F Disquette 179 F  
Cassette  
Super jeu de bowling. Se joue à un ou plusieurs joueurs. Graphisme superbe. A conseiller aux fans de MACADAM BUMPER et autres COBRAS PINBALL.

**HYPER BOWL** 29,90 F  
Cassette  
Super jeu de bowling de MASTERTRONICS. Se joue à un ou plusieurs joueurs. Excellent graphisme. Prix très compétitif.

## JEUX SANS FRONTIÈRES

Cassette 109 F  
Le célèbre jeu de la télé sur logiciel. Série de nombreux jeux très distrayants. Ce vrai jeu familial se joue à plusieurs.

**KONAMI'S GOLF** 180 F  
Disquette  
Grand simulateur de golf, de loin le meilleur pour AMSTRAD. Exercez vous sur ce 18 trous et vous deviendrez un virtuose du club. Plusieurs niveaux de difficulté. Très beau graphisme.

**LEADER BOARD** 120 F Disquette 175 F  
US GOLF a signé avec LEADER BOARD un de ses plus beaux logiciels. Cette simulation sportive de golf vous fera croire que vous êtes le nouveau Ballesteros des greens. Beaucoup de difficultés et de doigté pour parvenir au 19<sup>e</sup> trou. Bonne chance.

**LEADER BOARD TOUR** 60 F F Disquette 115 F  
Cassette  
La suite de LEADER BOARD avec un circuit sur les principaux terrains de golf. Le tout à un prix vraiment compétitif.

**VOLLEY BALL** 140 F Disquette 198 F  
Cassette  
Possibilité de jouer à deux ou contre l'ordinateur ou bien simplement de regarder l'ordinateur jouer tout seul. Le scroling de l'écran s'adapte à merveille aux différents mouvements de la balle et des joueurs sur tout le terrain.

## LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

Vous vous battez contre un adversaire en respectant les règles et les prises du sport de combat pratiqué.

**3D BOXING** 120 F Disquette 169 F  
Cass. 8254  
Jeu de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, à armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très prenante. Très facile à utiliser par les débutants.

**THAI BOXING** 89 F Disquette 129 F  
Cassette  
Les boxeurs thaïlandais sont renommés pour leur agilité. Les coups foudroyants du karaté et les dons de la boxe réunis dans un seul but, infliger le plus de douleur possible à l'adversaire. Six décors fantastiques.

**UCHIMATA** 120 F Disquette 169 F  
Cassette  
Logiciel de judo en 3D. Le consultant technique d'UCHIMATA n'est autre que BRIAN JACKS, ceinture noire. Il a gagné 11 fois les championnats d'Angleterre. Prises époustouflantes, séquences animées encore jamais vues.

**YEAR KUNG FU 2** 109 F Disquette 179 F  
Cassette  
Dans YEAR KUNG FU, vous avez appris à survivre aux attaques des maîtres en art martial. Dans YEAR KUNG FU 2, vous devez vous mesurer à des adversaires encore plus redoutables et encore mieux armés.

**BARRY MAC QUIGAN** 119 F Disquette 169 F  
Cass. 8365  
Pratiquez le "moble art" avec BARRY MAC QUIGAN. Montez sur le ring et affrontez les différents adversaires jusqu'à l'ultime combat où seule la victoire vous rendra célèbre. Graphisme et animation d'une rare finesse. Certainement le meilleur de sa catégorie.

**ROCK'N WRESTLE** 99 F Disquette 149 F  
Cass. 0000  
Tel l'ANGE BLANC, le célèbre catcheur, vous allez monter sur le ring pour vous livrer à un combat sans merci. Le graphisme et l'animation font de cette simulation de catch un modèle du genre.

## LES JEUX DE SIMULATION ECONOMIQUE

Vous êtes en possession d'une affaire, vous devez faire fructifier vos biens mais les difficultés s'accumulent.

**UNE AFFAIRE EN OR** 139 F  
Cass. 8258  
Vous voilà le patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des comptes. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. Le graphisme est très bon.

**LE MILLIONNAIRE** 169 F  
Cass. 8109  
Jeu de simulation économique comme MANAGER. Il s'adresse aux PDG en herbe et à ceux qui veulent tester leurs réflexes de décideurs face à diverses situations économiques. Le Millionnaire est un jeu passionnant.

**MANAGER** 159 F Disquette 225 F  
Cass. 8348  
Logiciel de simulation économique. Vous agissez sur l'embauche, la production, le marketing, la publicité, etc... Vous subirez des grèves, des problèmes de fabrication. A vous de prouver que vous êtes un chef d'entreprise responsable et compétent. Logiciel fantastique.

**LA BATAILLE DES BREVETS** 199 F Disquette 229 F  
Cassette  
Excellent logiciel économique-éducatif. Ce jeu de simulation économique réalisé par l'éditeur MPS remporte un vif succès. Il ne présente pas trop de difficultés pour les jeunes amateurs.

## LES JEUX DE SIMULATION DE PILOTAGE

Adresse au joystick et réflexion vous permettront de faire atterrir votre avion. Pas facile. A déconseiller aux grands nerveux.

**3D GRAND PRIX** 8488 99 F Disquette 145 F  
Cass. 8488  
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos tours tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait sûrement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

**3D STUNT RIDER** 8235 99 F Disquette 140 F  
Cass. 8235  
Arcade amusante. Le monde de la cascade et de la moto n'a pas de secret pour vous ? Alors réveillez le défi et jouez le Rémi Julienne sur votre superbe moto. Il vous faudra alors sauter par dessus un nombre toujours croissant d'autos.

**DAMBUSTER** 8068 95 F  
Cass. 8068  
Votre objectif : 3 barrages allemands. Le but est de les détruire à l'aide de votre bombardier Lancaster équipé de missiles spéciaux. Plus retour à la base. Enfin, un véritable simulateur de combat.

**FIGHTER PILOT** 8053 85 F Disquette 135 F  
Cass. 8053  
Le best-seller des simulateurs de vol. Vous êtes un pilote de F15, le plus fabuleux chasseur américain et vous apprenez à décoller, atterrir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

**LOCOMOTION** Cass. 8536 29 F  
Il vous faudra aider votre locomotive à suivre un parcours bien déterminé, mais pour cela, il faudra poser des rails au bon endroit afin de faire rouler votre loco. Un jeu qui plaira beaucoup aux jeunes enfants.

**MISSION DELTA** Cass. 8125 160 F Disquette 220 F  
Cass. 8125  
Jeu de simulation de pilotage. MISSION DELTA est aussi un jeu d'aventure graphique. Au poste de pilotage de votre puissant intercepteur, vous pénétrez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

**RALLY II** Cass. 8149 95 F Disquette 195 F  
Cass. 8149  
Logiciel de simulation de course auto. Vous pilotez une voiture dans 10 étapes différentes. Ce logiciel français est entièrement reconfigurable. Vous pouvez créer votre parcours et le sauvegarder.

**SKY FOX** Cass. 8352 99 F  
Cass. 8352  
Un logiciel qui a été classé meilleur jeu d'action. Aux commandes de votre chasseur dernier modèle, vous allez affronter différents ennemis, en fonction du niveau de difficulté. Ce logiciel d'une qualité exceptionnelle vous fera pénétrer au cœur de l'action.

**SPACE SHUTTLE SIMULATEUR** Cass. 8377 190 F  
Cass. 8377  
Simulateur de pilotage de navette spatiale. Vous allez dans la Lune pour vous saisir d'un satellite. Le pilotage est délicat et il faut évaluer sa vitesse et ses angles d'approche.

**SPITFIRE 40** Cass. 8414 140 F Disquette 159 F  
Cass. 8414  
1939/1945 comme si vous y étiez ! De l'apprentissage au combat, ce simulateur de vol vous donnera vraiment l'impression de combattre à l'époque héroïque. Possibilité de sauvegarder la partie en cours.

**STRIKER HARRIER FORCE** Cass. 8694 99 F Disquette 139 F  
Cass. 8694  
Vous êtes LE pilote de HARRIER que tout le monde attendait. Vous aurez pour mission de détruire des bases ennemies. Mais il vous faudra vous ravitailler en vol et cette manœuvre est des plus délicates. On peut même franchir le mur du son. Fantastique.

**TOMAHAWKS** Cass. 8610 99 F Disquette 149 F  
Cass. 8610  
Ce simulateur de vol en hélicoptère n'est pas à méprendre toutes les mains. Le pilotage d'un hélicoptère demande des heures d'entraînement, mais si vous vous sentez l'âme d'un héros, n'hésitez pas et courez chez votre revendeur préféré.

**TURBO ESPRIT** Cass. 8621 129 F Disquette 179 F  
Cass. 8621  
Un jeu venu d'outre-Manche. Au volant de votre LOTUS ESPRIT, parcourez la ville à la poursuite des trafiquants de drogue et détruisez leurs voitures. Un jeu de réflexes et de réflexion.

**ACADEMIX** Disquette 169 F  
Disquette  
Dans le même style que TAUCETI, vous êtes pilote en 2213. Pour réussir son diplôme de pilote, il faut réaliser sur un simulateur 20 missions en 5 niveaux. Réflexes, rapidité, finesse, telles sont les qualités exigées pour devenir un bon pilote.

**ACE** Cassette 119 F Disquette 169 F  
Cassette  
Simulateur de pilotage et de tir. Un des meilleurs du genre. Vous devez bombarder les unités ennemies au sol et échapper aux attaques de l'adversaire. Une mission de combat fascinante.

**ACE OF ACES** Cassette 109 F Disquette 169 F  
Cassette  
Du tir pur. Pour les fans du joystick, ça barde. Les ennemis sont partout et seul un tir d'entrer vous permet de vous en tirer. Excellents graphisme et bruitage.

**ACROJET** Cassette 119 F Disquette 169 F  
Cassette  
Simulateur d'acrobaties aériennes. Vous êtes pilote étranger vous inscrivez au décollage ou au pentathlon des championnats d'acrobatie. Votre score varie en fonction de votre talent à réaliser les figures imposées. Vous serez aussi noté pour vos atterrissages et décollages. Pour ceux qui ont le cœur bien accroché.

**BLUE WAR** Disquette 200 F  
Disquette  
Simulateur de pilotage de sous-marin. BLUE WAR vous permet de torpiller les convois ennemis mais gare aux escorteurs et aux charges sous-marines. Très distrayant.

**ENDURO RACER** Cassette 105 F Disquette 150 F  
Cassette  
Le simulateur fait de vous un pilote de motorcross dans une course d'enduro. Très amusant. Un best seller parmi les meilleurs simulateurs, créé par l'éditeur américain ACTIVISION.

**FORMULA ONE SIMULATEUR** Cassette 29,90 F  
Cassette  
Simulateur de courses de voitures de formule 1. Bien que moins sophistiqué que 3D GRAND PRIX, ce logiciel satisfait les fans de pilotage à petit budget.

**GRAND PRIX 500CC** Cassette 160 F Disquette 200 F  
Cassette  
Super course de moto de chez LORICIELS. Vous avez deux tableaux, l'un pour votre adversaire, l'autre pour vous. Effet saisissant, gare aux chutes à 200 km/h. Beaucoup moins dangereux toutefois que dans la réalité.

**INFILTRATOR** Cassette 119 F Disquette 189 F  
Cassette  
Simulateur de vol d'hélicoptère mais aussi mission d'espionnage dans une base ennemie. Très réaliste. Choix de plusieurs missions. Apprentissage. Une fois pénétré dans la base à l'aide de faux papiers, il vous faut fuir prendre en photo des documents confidentiels.

**MLM 3D** Cassette 160 F Disquette 220 F  
Cassette  
Simulateur de conduite de véhicule lunaire de chez CHIP. Pilotez sur la lune sans danger grâce à votre joystick. Très amusant. Excellent graphisme.

**SCALETRIX** Cassette 109 F Disquette 160 F  
Cassette  
Simulateur de course automobile où vous créez le circuit. Se joue à 1 ou à 2. Vous pouvez percuter, pousser ou même écraser l'autre voiture. 3 sortes de courses, différentes longueurs de lignes droites, véritable effet de dérapage.

**SILENT SERVICE** Cassette 99 F Disquette 159 F  
Cassette  
Un simulateur de sous-marin dans le Pacifique pendant la seconde guerre mondiale. Votre mission est de trouver les navires japonais sur une mer déchaînée. Mais l'adversaire est coriace et gare aux mines.

**SPEEDING** Cassette 29,90 F  
Cassette  
Superbe course de motos. Vous avez 19 concurrents particulièrement déterminés. Amusez-vous à déferler leurs performances à plus de 200 km/h. Bonne chance.

**SUPER CYCLE** Cassette 109 F Disquette 169 F  
Cassette  
Encore un bon simulateur de chez EPX. 18 concurrents, une course à plus de 200 km/h. Gare à la chute ou aux gullax dans les virages.

**TOP GUN** Cassette 109 F Disquette 180 F  
Cassette  
Vous êtes aux commandes d'un bombardier F14 TOMCAT. Vous pouvez affronter l'ordinateur ou un adversaire et déjouer leurs manœuvres en les abattant d'un seul coup avec une missile ou grâce à des tirs de mitrailleuses successifs.

## LES JEUX DE REFLEXION

Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

**3D VOICE CHESS** Cass. 8504 159 F Disquette 245 F  
Cass. 8504  
Enfin un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivoter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et en plus, il parle...

**AMSTRA DAMES** Cass. 8263 139 F  
Cass. 8263  
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté, très rapide. Se batte contre l'AMSTRAD est très difficile, il faut être un joueur confirmé pour gagner.

**BRIDGE PLAYER 3D** Cass. 8246 139 F Disquette 270 F  
Cass. 8246  
Ce logiciel de bridge utilise le système AQOL et les conventions de Stayman et Blackwood. Rapide et clair, il convient parfaitement au joueur en mal de partenaire. Disponible également pour PCW.

**CHALLENGER** Cass. 8013 159 F  
Cass. 8013  
Jeu de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. Idéal pour les forts en maths. L'algorithme est, par ailleurs, directement issu de l'intelligence artificielle.

**COLOSSUS CHESS IV** Cass. 8008 159 F Disquette 245 F  
Cass. 8008  
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD CPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

**CYRUS II CHESS** Cass. 8299 120 F Disquette 169 F  
Cass. 8299  
Fabuleux jeu d'échec à 12 niveaux, permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique en perspective ou à plat.

**FORCE IV** Cass. 8061 140 F  
Cass. 8061  
Jeu de réflexion qui se joue avec l'ordinateur. On peut jouer à deux ou sélectionner un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté.

**OTHELLO** Cass. 8543 150 F Disquette 195 F  
Cass. 8543  
Logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

**REVERSI CHAMPION** Cass. 8118 150 F Disquette 200 F  
Cass. 8118  
Un jeu très classique que Loricels nous présente de façon étonnante. Le jeu possède 6 niveaux de difficulté et une bibliothèque de 4000 ouvertures différentes. Possibilité d'utiliser la souris AMX.

**PSYCHOTEST** Cassette 100 F Disquette 135 F  
Cassette  
Mesurez-vous à l'ordinateur en testant votre rapidité de réflexion et de déduction. Ce logiciel ne fait pas appel à des connaissances particulières mais plutôt à votre sens de la déduction. Basé sur les tests d'embauche d'entreprises américaines. PSYCHOTEST vous offrira un divertissement garanti.

## LES JEUX DE STRATEGIE

ou WARGAME. Vous êtes le commandant d'une troupe. Vous devez occuper le terrain et faire manœuvrer vos troupes pour obtenir la victoire.

**1815** Cass. 8252 159 F Disquette 239 F  
Cass. 8252  
Wargame français très élaboré, fondé sur les campagnes de Napoléon où il faut intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce logiciel est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

**BATAILLE D'ANGLETERRE** Cass. 8277 115 F Disquette 195 F  
Cass. 8277  
Jeu de simulation type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

**BATAILLE DE MIDWAY** Cass. 8009 115 F Disquette 195 F  
Cass. 8009  
Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendrez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu...

**ELITE** Cass. 8295 119 F Disquette 185 F  
Cass. 8295  
Aux commandes de votre vaisseau COBRA, participez au fantastique voyage et partez pour l'aventure. Il vous faudra choisir vos armes judicieusement pour mener à bien votre mission. Une bonne simulation doublée d'un bon jeu de stratégie.

**EMPIRE** Cass. 8316 195 F Disquette 260 F  
Cass. 8316  
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et de soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

**STRATEGY** Disquette 6687 220 F  
Disquette  
Un véritable jeu de stratégie. Gérer l'économie en prévision d'une éventuelle attaque ennemie. Vous décidez seront capables pour protéger vos frontières et éviter toute invasion.

**THEATRE EUROPE** Cass. 8631 115 F Disquette 195 F  
Cass. 8631  
Wargame passionnant. C'est là 3<sup>e</sup> guerre mondiale. Vous êtes le chef de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Le micro est votre adversaire. Vous contrôlez le déroulement et les conséquences du grand conflit par vos décisions stratégiques.

**ARMYMOVES** Cassette 99 F Disquette 149 F  
Cassette  
Une simulation de guerre qui ressemble plutôt à un jeu d'arcade tant l'action est rapide. La réflexion n'est cependant pas absente de ce jeu qui devrait séduire les fans de wargames. Un dernier bon point, l'éditeur est OCEAN, ce qui est un critère de qualité.

**BATTLEFIELD GERMANY** Cassette 119 F Disquette 199 F  
Cass. 119 F  
En 1989, un conflit éclate entre l'est et l'ouest. Les Français arrivent avec la F.A.R. (Force d'Action Rapide). L'écran est divisé en module géographique correspondant à la nature du terrain. Se joue seul ou à deux. Une option nucléaire peut être choisie. Excellent wargame.

**HMS COBRA** Cassette 299 F Disquette 299 F  
Cassette  
Super bataille navale avec cartes et plans d'une attaque navale pendant la dernière guerre entre l'aviation, un escorteur, des sous-marins, etc... Très intéressant et excellent graphisme. Magnifique présentation dans un grand coffret.

**SENTINEL** Cassette 125 F Disquette 180 F  
Cassette  
Encore un bon jeu de stratégie de FIREBRID. Le but est de remplacer la sentinelle sans le fonction de régisseur du parc. Vous choisissez un numéro de parc de 1 à 9999. Attention aux robots et objets suspects.

**TROUBOU 42** Cassette 115 F Disquette 195 F  
Cass. 115 F  
Les forces de l'Axe et les Britanniques s'affrontent pour la possession de Trobruk. Il est possible de jouer à deux ordinateurs. Dans ces conditions, vous ne pouvez apercevoir les forces de l'adversaire qu'au moment de l'affronter. Passionnant.

## LES JEUX DE SOCIETE

Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionnantes de l'informatique.

**MILLE BORNES** Cass. 8358 149 F  
Cass. 8358  
Logiciel du célèbre jeu de société MILLE BORNES. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours tels que la crevasse, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

**MONOPOLY** Cass. 8362 149 F Disquette 195 F  
Cass. 8362  
Logiciel du célèbre jeu de société MONOPOLY. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tant la chance. MONOPOLY est un jeu familial par excellence.

**LE PENDU** Cass. 8680 99 F  
Cass. 8680  
L'un des plus célèbres jeux d'AMSTRAD. Chacun sait jouer à ce jeu. Il comprend 200 mots de vocabulaire et vous pouvez rajouter les autres. A jouer en famille à partir de 5 ans.

**POKER** Cass. 8068 139 F Disquette 195 F  
Cass. 8068  
Ce jeu de poker vous offre deux possibilités. Poker vrai ou poker découvert. Essayez de gagner le plus d'argent possible. Plusieurs niveaux de difficulté.

**SAMANTHA FOX** Cass. 8558 90 F Disquette 135 F  
Cass. 8558  
UN STRIP-POKER hors du commun. Pour déshabiller SAMANTHA, vous devez jouer très serré ! Le bluff est votre meilleur atout. Le graphisme représentant SAMANTHA vous coupera le souffle.

**SCRABBLE**

Cass. 8356 **220 F** Disq. 8357 **329 F**  
Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Prés de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

**CINE CLAP**

Cass. 0000 **135 F** Disq. 0000 **195 F**  
La cinéma vous passionne ? Ce logiciel va vous permettre de tester vos connaissances cinématographiques. Retrouvez les titres, les réalisateurs ou les acteurs principaux. Un logiciel qui utilise les deux faces de la disquette.

**M'ENFIN**

Cassette **159 F** Disquette **210 F**  
UBISOFT a créé avec M'ENFIN, tiré de GASTON LAGAFFE, célèbre personnage de bandes dessinées de Dupuis, un logiciel de jeu de société. Il s'agit d'une sorte de Cluedo ou énigme policière.

**TENSIONS**

Cassette **149 F** Disquette **189 F**  
Jeu de poker graphique animé. TENSIONS met en scène plusieurs joueurs (6 en plus de vous). Dotés d'un talent de stratège redoutable, il ne s'agit pas seulement de gagner de l'argent mais d'assister au strip tease d'une charmante personne.

**TRIVIAL PURSUIT**

Cassette **220 F** Disquette **290 F**  
Une super compétition, à jouer seul ou en famille. Des questions sonores et musicales, graphiques ou avec texte pour vous tester et vous amuser.

**VEGAS POKER**

Cassette **29,90 F**  
Jack pot de chez MASTERTRONICS. Un bon jeu classique qui devrait vous combler. À jouer à plusieurs et à vous la fortune.

**COMPILATIONS**

**CASSETTE "50"**

Cass. 6903 **130 F**  
Un logiciel qui vous offre pas moins de 50 jeux différents. Arcade, société, simulation, etc... À conseiller à tous les amateurs de compilation.

**DISK "50"**

Disq. 6196 **200 F**  
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartes, etc... À ce prix, difficile de trouver mieux.

**COMPUTER HITS 6**

Disq. 8442 **195 F**  
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraiment pour tous les goûts. À ce prix, il n'y a vraiment pas à hésiter.

**COMPUTER HITS 10**

Cass. 8441 **165 F**  
10 jeux d'arcade sur cassette. Des jeux types traditionnels du genre de Punch, Donkey Kong, Chubby Egg, etc... Intéressant pour le prix.

**PACK 1955**

Disq. 8432 **229 F**  
Sur une disquette, deux jeux très connus : The way of the exploding fist (jeu de karaté) et Fighting Warrior (un passionnant jeu de guerre).

**GOLD HITS**

Cass. 8462 **120 F** Disq. 8264 **180 F**  
Quatre super jeux réunis dans une compilation pour la plus grande joie de tous : Raid, Beach Head II, Super-test et Alien 8. Pour un prix vraiment bas, c'est une compilation à posséder.

**THE MILLION I**

Cass. 8386 **78 F** Disq. 8387 **118 F**  
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Willy.

**THE MILLION II**

Cass. 8018 **120 F** Disq. 8012 **180 F**  
Voici la 2<sup>e</sup> version de The Sold a Million avec à l'affiche Balle de Match, Match Day, Knight Love et Bruce Lee. Quatre jeux sur lesquels il n'y a plus rien à dire.

**REFLEXION**

Disq. 8620 **239 F**  
Cette compilation reprend Amstradam et Challenger de Cobra Soft. Si tout le monde connaît les jeux de dames, Challenger est un reversal très rapide présentant douze niveaux de difficulté. Il s'agit donc d'une disquette digne de ce nom.

**TAKE 5**

Disq. 8351 **229 F**  
Voici une bonne recette : un doigt de Flight Path 737, un fond de Survivor, deux cuillères de Moon Buggy, une pincée d'Atlantis mélangé avec House of Usher, Arcade et simulation.

**WORKING BACKWARDS**

Disq. 8544 **229 F**  
Dark Star, Tank Busters et On the Run composent cette compilation. Un mélange de trois jeux différents de bonne qualité.

**BIG 4**

Cassette **90 F** Disquette **140 F**  
Super compilation d'UBISOFT comprenant 4 logiciels : Combat Lion, Turbo Espirit, Saboteur, Crystallism.

**MASTERTRONICS N° 1**

Disquette **99 F**  
Speed King, Golden Talisman, The Apprentice.

**MASTERTRONICS N° 2**

Disquette **99 F**  
Storm, Formula One Simulator, Molecule Man.

**MASTERTRONICS N° 3**

Disquette **99 F**  
Into Oblivion, Caves of Doom, Finders Keepers.

**GOLD HITS N° 2**

Cassette **109 F** Disquette **169 F**  
Break Thru, The Goonies, Golf, Desert Fox, Avenger.

**HITS COLLECTION**

Cassette **120 F** Disquette **180 F**  
4 jeux de chez CHIPS : Zaxx, Buggy 2, MLM 3D, Devil's Castle.

**HITS N° 1**

Cassette **160 F** Disquette **198 F**  
3 logiciels de chez LORICIELS : Rally II, Infernal Runner, 3D Fight.

**HITS N° 2**

Cassette **160 F** Disquette **198 F**  
3 logiciels de LORICIELS : Foot, 5<sup>e</sup> Axe, Tennis.

**HITS N° 3**

Cassette **160 F** Disquette **198 F**  
3 logiciels de LORICIELS : Tony Truand, Aigle d'Or, Empire.

**HIT PACK 1**

Cassette **90 F** Disquette **140 F**  
Bomb Jack, Airwolf, Frank Bruno Boxing, Commando.

**HIT PACK 2**

Cassette **90 F** Disquette **140 F**  
Scobidoo, 1942, Antiraid, Jet Set Willy.

**KONAMI'S COIN-OP HIT**

Cassette **90 F** Disquette **140 F**  
Jeux de KONAMI : Ping Pong, Golf, Mikie, Year KungFu, Green Beret.

**LES LAUREATS**

Cassette **175 F**  
Compilation US GOLD : Cauldron 2, Silent Service et Green Beret.

**MGT + BACTRON**

Disquette **250 F**  
Compilation de chez LORICIELS de deux excellents jeux d'arcade, MGT et BACTRON.

**MICROPOP HITS**

Cassette **120 F** Disquette **180 F**  
Compilation de chez MELBOURNE : Red Hawks, Station, Rock Wrestle, Exploding Fist.

**THE MILLION 2**

Cassette **90 F** Disquette **140 F**  
3 jeux : Fighter Pilot, Kurf Fumpster, Rambo.

**NOW GAMES**

Cassette **109 F**  
5 jeux de chez VIRGIN : Nick, Sorcery, Code Name Mat, Every one's a wally, View to a Kill.

**OCEAN'S ALL STAR HITS**

Cassette **109 F** Disquette **169 F**  
6 excellents jeux : Miami Vice, Knight Rider, Short Circuit, Topgun, Street Hawk, Galvan.

**PACK JEU N° 2**

Cassette **145 F** Disquette **195 F**  
Compilation de 3 jeux FI : Sorcery, Cauldron II, Revolution, Great Escape.

**PAQUET CADEAU FIL**

Disquette **195 F**  
Compilation de 3 bons jeux dans un coffret superbe : Gunfrith, V. The way of the tiger.

**STAR GAMES**

Cassette **109 F** Disquette **169 F**  
4 titres : The way of the tiger, Beach end II, Barry Mac Guigan Boxing, Rescue on Fractalus.

**LES EDUCATIFS**

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

**ALGEBRE**

Cass. 8134 **225 F**  
Logiciel éducatif créé par VIFI Nathan qui permettra à tous les élèves de 4<sup>e</sup> et de 3<sup>e</sup> d'améliorer leurs connaissances en algèbre. Nombreux problèmes et exemples.

**ANATOMIE**

Cass. 8405 **149 F**  
Ce logiciel éducatif présenté sous forme de jeu permettra aux jeunes et aux moins jeunes de connaître le corps humain. Un graphisme fort sympathique et la simplicité d'emploi font de ce logiciel un jeu éducatif.

**BALLADE OUTRE-RHIN**

Cass. 8002 **195 F** Disq. 8052 **295 F**  
Logiciel éducatif d'allemand. Sur le thème du célèbre "Alice au pays des merveilles", les élèves de 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> pourront améliorer leurs connaissances et avoir ainsi le réflexe de la langue allemande.

**BALLADE AU PAYS DE BIG BEN**

Cass. 8409 **195 F** Disq. 8429 **295 F**  
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

**CAMELEMAN'S**

Cass. 8286 **149 F** Disq. 8287 **195 F**  
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillons avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions, et les multiplications.

**CAMELEMONS**

Cass. 8288 **149 F** Disq. 8289 **195 F**  
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

**CARTE D'EUROPE**

Disq. 8132 **225 F**  
Connaissiez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissiez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est sûrement une référence à retenir. Niveau 1<sup>er</sup> cycle.

**CIRCULATION SANGUINE**

Cass. 8240 **169 F**  
Du même auteur qu'ANATOMIE et conçu sur le même principe, apprenez en vous amusant les secrets du système sanguin. Un bon jeu éducatif pour améliorer nos connaissances.

**CODE DE LA ROUTE**

Cass. 8294 **149 F**  
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

**COURS DE BASIC**

Cass. 8014 **145 F**  
Il ne s'agit plus d'une initiation mais d'un véritable cours. Ce logiciel aura certainement une place parmi les utilitaires des programmeurs débutants pour qui le basic est encore source d'ennuis.

**COURS DE PIANO**

Cass. 8667 **145 F** Disq. 8668 **185 F**  
Transformez votre ordinateur en professeur de piano ? C'est possible grâce à ce logiciel simple à utiliser qui vous permettra de prendre le premier contact avec cet instrument fabuleux.

**COURS DE SOLFÈGE 1**

Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**  
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaître les notes. Premiers pas vers le solfège.

**COURS DE SOLFÈGE 2**

Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**  
Cette suite du premier cours vous permettra de connaître les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maîtrisé la première partie.

**COURSE A LA BOUSSOLE**

Cass. 8105 **99 F**  
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notation des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

**LA CUISINE FRANÇAISE**

Cass. 8028 **245 F**  
Si les idées vous manquent pour votre diner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recettes possibles. Très intéressant pour les célibataires en manque d'idées.

**EDUCATIF 1 CASSETTE**

Cass. 8306 **160 F**  
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progression sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

**EDUCATIF 1 DISQUETTE**

Disq. 8307 **220 F**  
Cette disquette comporte 4 programmes éducatifs. Mathématique et orthographe sont à honorer : dictées, terminaisons et pluriel des noms, écriture des nombres, etc... Un bon logiciel pour les enfants à partir de 7 ans.

**EDUCATIF 2 CASSETTE**

Cass. 8308 **160 F**  
Ce logiciel doit permettre d'acquérir définitivement les règles relatives au pluriel des noms ainsi que les règles de terminaisons des mots.

**EDUCATIF 2 DISQUETTE**

Disq. 8309 **220 F**  
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin tester vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

**EDUCATIF 3 CASSETTE**

Cass. 8588 **160 F**  
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1) Il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres : 2) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

**EDUCATIF 3 DISQUETTE**

Disq. 8607 **220 F**  
Un éducatif pour apprendre les tables de multiplication et mieux comprendre la numération décimale. Apprendre à lire l'heure et à manipuler une pendule, connaître plus de 20 règles se rapportant aux débuts des mots. A partir de 7 ans.

**EDUCATIF 4 CASSETTE**

Cass. 8587 **160 F**  
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

**EDUCATIF 5 CASSETTE**

Cass. 8588 **160 F**  
Grâce à cet éducatif, les élèves des classes de 4<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> et seconde ont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

**EDUCATIF 6 CASSETTE**

Cass. 8036 **160 F**  
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquies une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup>.

**EDUCATIF 9 CASSETTE**

Cass. 8608 **160 F**  
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule. B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

**EDUCATIF 10 CASSETTE**

Cass. 8609 **160 F**  
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numération décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne laissera pas l'élève. A partir de 7 ans.

**EQUATIONS 2<sup>e</sup> DEGRE**

Cass. 8098 **225 F**  
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

**EQUATIONS/INEQUATIONS**

Cass. 8080  
A partir de la 3<sup>e</sup>, ce logiciel vous permettra de connaître et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations. programme d'un très bon niveau.

**INITIATION AU BASIC, 1<sup>er</sup> pas**

Cass. 8075 **198 F**  
Manuel de basic avec deux cassettes d'automatisme. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le basic. Uniquement sur cassette.

**KIM**

Cass. 8341 **139 F**  
Logiciel éducatif pour contrôler votre mémoire. Il faut : indiquer le nombre de fois où une figure apparaît, trouver la figure qui manque, repérer la figure absente, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

**L'HORLOGER 1**

Cass. 8101 **99 F**  
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

**L'HORLOGER 2**

Cass. 8103 **99 F**  
Suite L'HORLOGER 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeu. De 7 à 12 ans.

**LA FRANCE**

Cass. 8325 **149 F** Disq. 8326 **195 F**  
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6<sup>e</sup>, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eau.

**LE GEOGRAPHE**

Cass. 8107 **149 F**  
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen d'apprendre la géographie du monde. Ce logiciel, fait par AMSOFT, a un rapport qualité/prix imbattable.

**LE MONDE**

Cass. 8360 **149 F**  
Apprenez la géographie sur une carte du monde : villes, fleuves, pays. A partir de 8 ans.

**LETTRE MAGIQUES**

Cass. 8115 **99 F**  
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Développé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaître. 3 à 6 ans.

**MATHS SECOND CYCLE**

Disq. 8692 **290 F**  
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations 2<sup>e</sup> degré, courbe Y=FX, intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

**MICRO GEO**

Cass. 8354 **149 F** Disq. 8354 **195 F**  
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

**NOMBRES MAGIQUES**

Cass. 8141 **99 F**  
Jeu éducatif de chez AMSTRAD. Réservez aux petits (3 à 5 ans), il apprend à compter et à reconnaître les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

**REVISION MATHS DU BAC**

Cass. 8618 **390 F**  
Ce logiciel très complet reprend toutes les maths de terminale. Bien fait, il vous posera des questions susceptibles de vous être posées à l'examen. Un regret toutefois, n'existe qu'une cassette.

**SQUELETTE**

Cass. 8444 **149 F**  
Educatif sur les différents composants du squelette. Devrait plaire aux amateurs de sciences naturelles et aux écoliers qui ont le squelette au programme.

**UNION PACK**

Disq. 8548 **195 F**  
Logiciel pour apprendre l'anglais. Beaucoup plus élémentaire que "Voyage au pays de Big Ben", il satisfera les débutants qui n'ont aucune notion d'anglais.

**L'ANIMALIER**

Disquette **195 F**  
Reconnaissance lettres/couleurs. Un excellent éducatif de chez ERE INFORMATIQUE pour les 4/5 ans. Apprenez à reconnaître les animaux à vos chères petites filles blondes. Bon graphique.

**ASSIMIL**

Cassette **570 F** Disquette **590 F**  
La célèbre méthode ASSIMIL pour apprendre l'anglais enfin disponible pour AMSTRAD. Plus qu'un pédagogue de société, la méthode ASSIMIL vous apprend rapidement l'anglais courant qui vous permettra de vous faire comprendre lors de votre prochain voyage à Londres.

**CALCUL MENTAL**

Cassette **150 F** Disquette **165 F**  
Pour tous les jeunes, CALCUL MENTAL de chez LOGYS exercera les réflexes tout en les distrayant.

**CALCUL CE 2 - 1<sup>er</sup> trimestre**

Cassette **249 F** Disquette **249 F**  
CALCUL CE 2 - 2<sup>e</sup> trimestre

Cassette **249 F** Disquette **249 F**

**CALCUL CE 2 - 3<sup>e</sup> trimestre**

Cassette **249 F** Disquette **249 F**  
Le programme de calcul de CE 2 sur disquettes ou cassettes par EUROGICIEL : clair, vivant, bien expliqué par le spécialiste des logiciels scolaires.

**CALCUL CM 1 - 1<sup>er</sup> trimestre**

Cassette **249 F** Disquette **249 F**  
CALCUL CM 1 - 2<sup>e</sup> trimestre

Cassette **249 F** Disquette **249 F**

**CALCUL CM 1 - 3<sup>e</sup> trimestre**

Cassette **249 F** Disquette **249 F**  
Un programme EUROGICIEL.

**CALCUL CM 2 - 1<sup>er</sup> trimestre**

Cassette **249 F** Disquette **249 F**  
CALCUL CM 2 - 2<sup>e</sup> trimestre

Cassette **24**

**ORTHOCRACK**  
Cassette 190 F Disquette 190 F  
Devenez un crack de l'orthographe grâce à ce logiciel de chez HATIER. Nombreuses dictées. Logiciel pas trop rébarbatif et pour tous les âges.

**ORTHOGRAFHE C2**  
Cassette 190 F Disquette 190 F

**ORTHOGRAFHE CM**  
Cassette 190 F Disquette 190 F  
Cours d'orthographe de chez HATIER. Dictées, conjugaison, un peu de grammaire, les singuliers, les pluriels, etc...

**LES QUATRE SAISONS**

Disquette 210 F  
Logiciel éducatif de coloriage et de maniement de la palette des couleurs. Pour tous les jeunes (4 à 5 ans).

**REUSSIR EN ORTHOGRAFHE**

Disquette 250 F  
Conçu pour le niveau CM 2, voici un logiciel à mettre entre les mains de ceux qui sont rôtis à l'orthographe. Chaque erreur est expliquée par des règles et des graphiques permettant de se juger. Très sérieusement réalisé.

**LES COMPOSITEURS MUSICAUX**

Ils transforment, d'une part, votre micro en instrument de musique et, d'autre part, permettent de vous initier ou de vous perfectionner à la composition musicale à une ou plusieurs voix.

**AMSTRADIVARIUS**  
Cass. 8403 145 F Disq. 8671 185 F  
Logiciel éducatif. Transformez votre Amstrad en synthétiseur polyphonique à 3 voies. Perf. remarquables si vous voulez le coupler à une chaîne hifi.

**AMSTRADEUS**  
Cass. 8550 390 F Disq. 8551 490 F  
Grâce à cet utilitaire de création musicale, faites jouer La Symphonie Fantastique à votre ordinateur préféré. Facile d'emploi, il fera sûrement de vous le Mozart des temps modernes.

**MUSIC SYSTEM**  
Cassette 200 F Disquette 250 F  
Ce logiciel dessine la partition, reproduit le morceau que vous avez imaginé, transforme le clavier en synthétiseur. Vous pourrez réaliser pratiquement tous vos rêves dans le domaine de la création musicale.

**THE ADVANCED MUSIC SYSTEM**  
Disquette 350 F  
Ce logiciel, qui est la suite de MUSIC SYSTEM de chez RAINBIRD, permet de relier jusqu'à treize musiques et d'imprimer des partitions. Une option permet en plus d'imprimer à la suite plusieurs partitions non "linkées" (reliées).

**LES LOGICIELS ESOTERIQUES**

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorhythmes, lotu, tiréc. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

**BIORHYTHMES**  
Cass. 8279 149 F Disq. 8280 240 F  
Logiciel qui calcule vos courbes de biorhythmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaître vos courbes à l'avance. Très utile.

**CHIROLOGIE**  
Cass. 8557 169 F  
Jeu d'étude des lignes de la main. Une fois mesuré vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

**ERE DU VERSEAU**  
Disq. 8228 240 F  
Ce logiciel très bien documenté établit à partir de coordonnées de naissance un thème astral. Il délivre l'interprétation planétaire par planétaire et explique la dominance de la personnalité. Un guide vraiment très précieux.

**GRAPHOLOGIE**  
Cass. 8331 169 F Disq. 8332 220 F  
Ce logiciel permet, à partir des caractéristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scripteur. Il a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus de 20 ans. Très instructif.

**LOTU**  
Cass. 8345 149 F Disq. 8420 220 F  
Logiciel pour faire fortune. Reprend les résultats du Lotu depuis l'origine, établit ensuite des probabilités. Vous pouvez le reactualiser régulièrement en introduisant les derniers résultats.

**LOGICIELS DE GESTION FAMILIALE**  
Des aides pour tenir la maison, vos comptes bancaires, gérer votre budget, tenir votre répertoire d'adresse.

**GESTION DOMESTIQUE**  
Cass. 8002 200 F Disq. 8699 245 F  
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaître à tout moment l'état de son compte.

**GESTION DE FICHIERS**  
Cass. 8069 190 F Disq. 8071 245 F  
Une gestion de fichiers pour CPC. Il est possible grâce à ce logiciel de créer 19 rubriques (ou champs) de 50 caractères (ou enregistrements). La capacité du fichier est en fait simplement limitée par la capacité disquette. Très simple d'emploi.

**GESTION FAMILIALE**  
Cass. 8284 170 F Disq. 8285 220 F  
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion familiale et bancaire. Muni d'un tableur performant, il est très rapide d'exécution.

**MULTIGESTION**  
Cass. 8131 195 F Disq. 8133 245 F  
Toute gestion familiale, bancaire, financière. Ce logiciel est intégré à un tableur électronique qui vous donne vos relevés de comptes mensuels ou annuels. Multigestion est le meilleur logiciel de budget familial.

**AGENDA**  
Cassette 150 F Disquette 195 F  
L'AGENDA de chez LOGYS est, comme son nom l'indique, un répertoire sous forme de fichiers. Une sélection multicritères permet de répertorier en fonction du nom, de l'adresse ou de la date.

**BUDGET**  
Disquette 220 F  
Ce logiciel est sans doute l'un des plus vendus de gestion familiale. Il vous permettra de tenir vos différents comptes en vue de boucler sans soucis votre budget familial. Très utile pour ceux qui ont parfois des fins de mois difficiles.

**CARNET D'ADRESSE**  
Cassette 150 F Disquette 165 F  
Ce logiciel de chez LOGYS est un fichier multicritères qui vous permettra de répertorier des adresses, des noms et diverses informations à votre convenance. Petit logiciel facile à utiliser pour ceux qui souhaitent s'initier à la programmation informatique.

**FINANCIUS**  
Disquette 290 F  
Gérez vos finances, vos actions en bourse, vos revenus. Calculez les taux d'intérêt de vos placements. Un logiciel pour, peut-être, devenir très riche.

**LOGICIELS GRAPHIQUES**  
Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

**DR DRAW**  
Disq. 8698 640 F  
Ce logiciel de création graphique, réalisé par Digital Research va enfin résoudre vos problèmes de dessin sur PCW. Un programme d'un très haut niveau. Notice en anglais.

**GRAPH-X**  
Disq. 8198 249 F  
Un logiciel de DAO aux performances exceptionnelles. Il permet de dessiner dans les 3 modes écran et par rapport à d'autres logiciels, un petit plus : il permet de positionner exactement les figures préenregistrées. Notice de 30 pages fournie.

**GRAPHTRIC**  
Cass. 8604 180 F  
Logiciel utilitaire transformant les équations en courbes correspondantes en 3D. Vous pouvez alors réutiliser ces graphiques en les sauvegardant pour un autre programme.

**LORIGRAPH**  
Cass. 8428 210 F Disq. 8594 340 F  
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

**SALUT L'ARTISTE**  
Cass. 8654 98 F Disq. 8655 195 F  
Super logiciel de dessin en français conçu par AMSTRAD pour le 464, 664 et 8128, très facile à utiliser, effets spectaculaires. Un des plus grands succès d'AMSTRAD.

**3D SPACE MOVING**  
Cass. 8485 295 F Disq. 8669 395 F  
Space Moving vous permettra de créer n'importe quelle représentation graphique tridimensionnelle et de la visualiser sous tous les angles. Un aspect ne vous satisfait pas ? Vous pouvez soit le modifier entièrement, soit changer seulement certains points. Professionnels du travail artistique dans l'espace, ce logiciel l'attend plus que vous.

**SUPER PAINT**  
Disq. 8484 395 F  
Votre joystick vous permettra de créer n'importe quel dessin allant jusqu'aux limites de votre machine. Vous n'aurez plus rien à envier au Macintosh puisque vous serez aidé par des menus déroulants et pourrez notamment grossir certains plans afin de les affiner. Votre résultat pourra soit être conservé sur disquette (et éventuellement reprise) soit être imprimé en format A4.

**THE ADVANCED OCP ART STUDIO**  
Disquette 250 F  
Choix de brosse, génération et déformation de formes, loupes, 25 niveaux de gris, trames diverses. Il s'agit de l'un des plus récents et des meilleurs logiciels graphiques pour CPC. On se croirait avec un Atari ST.

**THE ADVANCED ART STUDIO**  
Disquette 278 F  
Logiciel graphique idéal pour réaliser des dessins animés. Avec ce logiciel, vous avez le plus grand des outils du dessin en 3D, plus une infinité d'autres options qui vous permettent de réaliser des effets spéciaux tout à fait étonnants.

**CAO**  
Cassette 340 F Disquette 430 F  
Logiciel de chez LOGICIELS GRAPHIQUES de dessin en 3D. Il vous permettra d'accéder au domaine du dessin industriel et du graphisme artistique élaboré. Un logiciel de conception assistée par ordinateur à un prix très raisonnable.

**DESSIN 3D**  
Disquette 269 F  
Ce logiciel français de chez FIL vous permettra de dessiner en 3 dimensions d'une façon disruptive et aisée grâce à des icônes et de multiples fenêtres. Grande rapidité d'exécution.

**EXPLORATEUR 3D**  
Disquette 290 F  
Utilitaire graphique de chez ERE. Encore un logiciel en 3D de conception très récente. Il est certain que le dessin en 3D sur AMSTRAD a fait de gros progrès sur le plan de la facilité d'utilisation depuis 3 ans.

**GRAPHIC CITY**  
Cassette 210 F Disquette 249 F  
Ce logiciel de graphisme de chez UBISOFT est particulièrement intéressant car il possède un générateur de spirales et des possibilités de création de dessins animés. Nous demander une démonstration.

**UTILITAIRES DE PROGRAMMATION**  
Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, dépiantage, etc...

**AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR**  
Cass. 8848 195 F Disq. 8850 295 F  
Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au langage. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Acheté le, si vous ne le maîtrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

**3D MEGACODE**  
Cass. 8271 197 F Disq. 8272 240 F  
Logiciel utilitaire qui vous offre 48 fonctions supplémentaires sous basic. Il permet également la création et l'animation graphique en 3D de n'importe quelle figure. Un outil dont on peut difficilement se passer. Langage machine.

**C BASIC COMPILER**  
Disq. 8695 640 F  
Les basic AMSTRAD sont des basic interprétés. Or ces langages de très haut niveau sont toujours complés. C Basic (fonction avec une documentation énorme) est une des versions de ces langages les plus répandus. Ses avantages sont la portabilité, la rapidité d'exécution, la correction globale du programme, la présence de fonctions graphiques.

**DAMS**  
Cass. 8595 295 F Disq. 8596 395 F  
Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

**DB COMPILER**  
Disq. 0000 790 F  
HISOFT PASCAL  
Cass. 8079 450 F  
Réalisé par AMSOFT, ce langage PASCAL, malheureusement expliqué en anglais et n'existant qu'en cassette, est très puissant et convient idéalement aux programmeurs sur 484.

**ODD JOB**  
Disq. 8486 200 F  
Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditer, récupérer, dupliquer, décodeur, déboguer, formateur rapide et permet d'utiliser le drive AMSTRAD.

**PASCAL MT+**  
Disq. 8697 790 F  
Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accélérer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

**RSX CYCLONE II**  
Cass. 8633 130 F  
Utilitaire basic qui apporte de nouvelles commandes et de nombreuses possibilités à votre AMSTRAD : sauvegarde rapide à 7 vitesses différentes, lecteur global d'en-tête, chargement et impression de programme Basic sauvegardés.

**SPEEDY WUNDER**  
Cass. 8058 250 F Disq. 8054 295 F  
Le Basic de l'AMSTRAD est peut-être rapide, ça ne vous empêche pas de gagner encore du temps. Ce logiciel lit tout un programme écrit en Basic et vous le traduit en assembleur. Nul besoin de connaître l'assembleur avec SPEEDY WUNDER.

**TASPOY**  
Cass. 8449 170 F Disq. 8028 220 F  
TASPOY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

**TASPRINT**  
Cass. 8495 170 F Disq. 8496 220 F  
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puis qu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

**TURBO DATA BASE TOOL BOX**  
Disq. 8657 741 F  
Encore un logiciel de Borland qui vient se greffer sur le TURBO PASCAL. Il s'agit cette fois d'une gestion de base de données du type D base ou Pocket Base. Très facile d'utilisation pour ceux qui connaissent le PASCAL.

**TURBO PASCAL 3D**  
Disq. 8081 741 F  
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

**TURBO PASCAL + GRAPH 3D**  
Disq. 8478 941 F  
Le Turbo Pascal est la version la plus répandue de ce langage dans le monde entier. Avec cette nouvelle version, vous pouvez outre les traitements habituels, exploiter toutes les capacités graphiques de votre micro sans rien perdre ni en rapidité, ni en capacité allant des formes géométriques courantes jusqu'aux figures complexes.

**TURBO GRAPHIC TOOL BOOK**  
Disq. 0000 800 F  
Complément rapidement nécessaire au Turbo Pascal, ce logiciel est un ensemble d'outils divers de programmation, exploitable dans n'importe quel programme que vous créez, en vous évitant de perdre de nombreuses heures dans les développements. L'accès direct vous effraie par sa complexité, les trois voix inépuisable par leurs lenteurs de procédures, la difficulté de transposition sur un autre ordinateur vous irrite... TOOLBOOK est l'outil qui rendra vos nuits paisibles.

**TURBO TUDOR**  
Disq. 8400 475 F  
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'automatisme avec disquette et manuel de 20 pages en français comme pour Turbo Pascal.

**U'DOS**  
Disq. 8392 380 F  
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indexés, ce qui autorise l'accès direct. D'ou économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

**ZEDIS II**  
Cass. 8236 130 F Disq. 8234 165 F  
ZEDIS II est un assembleur et un programmeur d'édition de code machine accessible à tout utilisateur branché. La connaissance des adresses ROM est toujours d'une grande utilité dans les bidouillages. Ce logiciel très puissant vous dévoilera la totalité des secrets intimes de votre cher ordinateur et ira même jusqu'à vous en proposer l'impression.

**ACCESS II**  
Disquette 370 F  
N'étant pas le seul de sa génération, ACCESS II vous fournit des plus en matière d'accès direct. Sa facilité de mise en œuvre ainsi que la rapidité de traitement transforment véritablement votre CPC en un ordinateur professionnel. Une boîte à outils complète pour vous aider à gérer votre disque est incorporée au programme. Editeur, copier, formateur, menu d'aides, démonstration.

**AMX 3S ZIGON**  
Disquette 299 F  
Logiciel de dessin en 3D sur AMSTRAD CPC avec la souris AMX. Il permet la rotation, le zoom et le dessin des faces cachées.

**AMX UTILITIES**  
Disquette 299 F  
Utilitaire d'extension des capacités graphiques et de programmation de l'imprimante avec la souris AMX.

**ECHOSOFT**  
Cassette 345 F Disquette 395 F  
Faites parler votre AMSTRAD CPC sans interface. Telle est la vocation d'ECHOSOFT. Une simple application d'une source sonore sur l'entrée de l'ordinateur et aussitôt, la mémorisation s'effectue. De nombreuses options vous sont proposées : enregistrer, reproduire, sauvegarder, coller, découper, déplacer, initialiser, variations de vitesse, etc...

**ELECTRIC LANTERN SHOW**  
Disquette 195 F  
Logiciel permettant la récupération d'écran, en changeant les caractères et les codes, pouvant servir des posters sur imprimante, compacteur d'images, fonction zoom.

**HERCULE**  
Disquette 250 F Incrustateur 80 F  
HERCULE est un programme de sauvegarde des disquettes sur AMSTRAD. Il reproduit physiquement votre disquette et cela quelle que soit la protection. Régulièrement, HERCULE est mis à jour et ces modifications vous sont proposées sur support magnétique. Copie A-A, A-B, B-A, B-B. Analyse du disque, lecteur et décodeur de fichiers, transfert de fichiers.

**IMPRESSION**  
Cassette 200 F Disquette 240 F  
Vous possédez une imprimante mais sa programmation vous rebute de par sa lourdeur. Ce logiciel programme n'importe quelle imprimante à l'aide de ses 85 commandes RSX. Programme style de caractères. Programme les différentes tabulations. Programme le contrôle de l'imprimante. Programme la sortie 8 bits. Programme les recopies d'écrans paramétrables. Traque. Agrandissement. Déplacement. Sélection fenêtres.

**L'INTERPRETE**  
Disquette 290 F  
La majorité des logiciels sont en anglais et l'utilisation en est plus difficile (utilitaires, jeux d'aventures, etc...). Ce programme vous permet de traduire en français ou en toute autre langue vos logiciels préférés. La démarche est automatique et ne requiert aucune connaissance particulière. Mapping du disque. Edition des secteurs. Acceptation de jokers. Traduit plus de 500 mots à la fois. Repère automatiquement sur la disquette les textes à traduire.

**MEPHISTO**  
Cassette 165 F Disquette 205 F  
La pris des logiciels sur cassette est inférieure à celui des disquettes, mais le chargement est plus rapide avec un disque. MEPHISTO propose de concilier les deux avantages en transférant automatiquement vos programmes sur disquette. Tout est automatique. Fichiers avec en-tête, fichiers sans en-tête.

**RAINDISC**  
Disquette 250 F  
Utilitaire édité par MICRO C permettant d'utiliser des 84 Ko de mémoire virtuelle comme un second lecteur avec toutes les commandes AMS DOS. Excellent pour les programmeurs.

**TAPE LEADER**  
Cassette 175 F  
Ce logiciel duplique vos bandes magnétiques avec un choix de 10 vitesses de sauvegarde. Durant la duplication, les renseignements sont affichés à l'écran. Fichiers avec en-tête, sans en-tête, fichiers au format spécial. TAPE LEADER transforme les formats spéciaux au format AMSTRAD pour vous permettre de tout transférer sur disque et de ne plus avoir de problème de chargement.

**TRANSLOCK I**  
Cassette 165 F Disquette 205 F  
Programme de transfert complet pour mettre sur disque les logiciels protégés par le système SPEEDLOCK. Vous pourrez facilement reconnaître cette protection en remarquant le nom du 2<sup>e</sup> fichier.

**TRANSLOCK II**  
Disquette 225 F  
TRANSLOCK II vous permet de récupérer les programmes et les présentations avec leurs encre respectives. La relocation est automatique et tous les renseignements nécessaires sont affichés en permanence à l'écran.

**VIEWTEXT**  
Cassette 135 F  
Vous venez d'acquérir le dernier jeu d'aventure et vous n'avancez pas. Mais quel mot peut comprendre mon ordinateur ? VIEWTEXT afficha ou imprime tout le contenu ASCII (textuel) de vos fichiers sur cassette ou disquette. N'attendez plus pour envoyer vos solutions aux magazines.

**ZENITH**  
Disquette 250 F  
La capacité de stockage des disquettes 3 pouces est au maximum de 178 Ko. Il est donc difficile de stocker plus de 4 programmes par face. Ce programme de compactage réduit les pages de présentation ainsi que les programmes (basic ou binaire) en un minimum de place.

**LOGICIELS D'APPLICATION PROFESSIONNELLE**

Pour ceux qui souhaitent utiliser leur AMSTRAD dans leur métier. Consultez-nous si vous souhaitez une application verticale telle que, par exemple, la gestion d'un cabinet dentaire, pour laquelle il existe des programmes spécifiques. Nous vous présentons ici les applications horizontales telles que la comptabilité ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

**AMSDWORD**  
Cass. 8275 290 F Disq. 8556 390 F  
Le traitement de texte français d'AMSDWORD. D'un usage facile, cependant très complet, il devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

**CALCUMAT**  
Disq. 8675 450 F  
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculatrice, le bio-noté, etc. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 25 colonnes. Les possibilités mathématiques sont énumérées puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

**COMPTA GENERALE**  
Disq. 8611 1690 F  
Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

**CP GRAPH**  
Cass. 8023 195 F  
Logiciel graphique qui fait suite à Multigestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles, les données chiffrées. Très rapide et très bien conçu.

**DBASE II**  
Disq. 8450 790 F  
Avec le succès incontestable que DBASE I a connu, il est sorti sur le marché AMSTRAD. Le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énumérés. DBASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

**DATAMAT**  
Disq. 8304 450 F  
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et les tri des fiches.

**DEVIS**  
Disq. 8629 1180 F  
L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière. Outre la conception rapide et impeccable du devis, ce logiciel vous permettra de gérer efficacement les situations de travaux.

**DR GRAPH**  
Disq. 8696 790 F  
DR GRAPH est un logiciel de représentation graphique, capable d'extraire ses données dans MULTIPLAN. Il est toujours appréciable de pouvoir représenter les données chiffrées sous forme de courbes, de lignes, d'histogrammes divers ou de camemberts. Les manipulations sont aisées puisqu'il suffit d'entrer les valeurs (éventuellement accompagnées de commentaires) puis de choisir ce que l'on souhaite à partir de menus explicites. Ce logiciel est accompagné d'une épaisse documentation déroulant en français.

**AMSCALC**  
Cass. 8037 148 F  
Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation, il reproduit les graphiques, les impressions et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

**FACT STOCK CORE**  
Disq. 8320 240 F  
Petite facturation intégrée à une gestion de stock. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre en-tête à partir des articles du fichier par le programme Stock. Idéal pour les artisans.

**FACT STOCK LOGICYS**  
Disq. 8489 1690 F  
Compatible avec Alenor, DAMOCCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 tares de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

## GESTION DE FICHIERS LOGYS

Cass. 8577 **200 F** Disq. 8242 **230 F**  
LOGYS, société de services et conseils en informati- que a réalisé ce gestionnaire de fichiers à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

## GESTION D'ENTREPRISE

Cass. 8597 **195 F** Disq. 8329 **240 F**  
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comp- tes : achat, vente, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

## INTEGRE I

Disq. 8460 **490 F**  
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctionnalités d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique, de gestion de...thèques et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques défauts liés à la longueur du texte à saisir (1 page), ce logiciel intéresse particulièrement ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

## MASTERFILE

Cass. 8688 **198 F** Disq. 8096 **290 F**  
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désor- mais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une ges- tion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

## MASTERCALC SEMAPHORE

Disq. 8470 **290 F**  
Entièrement écrit en langage machine, ce tableur a une capacité de 7000 cases et jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante. Il peut mémoriser jusqu'à 99 formules de 75 caractères.

## MICROSCRIPT

Cass. 8431 **241 F**  
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux verticaux ou horizon- taux. MICROSCRIPT, un bon logiciel pour les rapports financiers.

## MULTIPLAN

Disq. 8446 **499 F**  
Tableur mondial célèbre, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

## POCKET BASE

Disq. 8122 **700 F**  
Ce logiciel de la société Micropro est une gestion de base de données. Ses arguments : vitesse, précision et facilité. Vous refusez de plonger dans un langage informatique, ce logiciel vous est destiné. Des menus très clairs vous indiquent progressivement tout ce que vous devez faire pour saisir à tout moment des fichiers volumineux. De plus, ce logiciel est compatible avec toute la gamme Pocket.

## POCKET CALC

Disq. 8124 **450 F**  
Ce logiciel compatible avec toute la gamme Pocket fonctionne sur le CPC 6128 et sur les PCW. Il permet,

grâce à des menus explicites, de réaliser des feuilles de 618 cellules au plus, destinées à n'importe quel usage puisque les fonctions s'étendent jusqu'aux logarithmes et fonctions exponentielles. De nombr- ses autres possibilités fort de ce logiciel un produit à connaître.

## TASWORD + MAILMERGE

Disq. 8472 **340 F**  
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec la gamme). Destiné au 6128, vous pouvez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présen- tation (justification de lignes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, sculptement...) tout en personnalisant vos documents selon les diffé- rentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

## TEXTOMAT

Disq. 8385 **450 F**  
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de parag- raphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'impriman- te.

## WORDSTAR

Disq. 8651 **890 F**  
Ce traitement de texte professionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le postage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'im- pri-

mane, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des docu- ments officiels et d'éditer autour d'étiquettes par desti- nataire que vous le souhaitez.

## AMX MAGAZINE MAKER

Disquette **1759 F**  
AMX MAGAZINE est un système complet d'édition compatible avec l'interface de digitalisation ROMBO.

## AMX PAGEMAKER (français)

Disquette **750 F**  
Logiciel d'édition électronique sur CPC. Permet d'in- sérer du texte et des dessins pour réaliser bulletins, notices, affiches, etc... Fonctionnalités complètes de mise en page, écriture en colonnes, justification, centrage. Nombreuses polices de caractères disponibles, avec la possibilité de définir vos propres polices. Permet d'intégrer des fichiers chargés à partir d'autres pro- grammes de traitement de texte ou de dessin et même des images digitalisées à partir d'une source vidéo ou scanner.

## FACT CAISSE DETAIL

Disquette **1399 F**  
Encore un logiciel professionnel de chez LOGICYS. Bien adapté aux commerces et aux PMI. Éditez vos factures, tenez votre caisse journalière, hebdomadaire, mensuelle. Tenez votre livre de caisse sur 6128. Très performant.

## PAYE

Disquette **590 F**  
Ce logiciel de chez LOGYS édite automatiquement les bulletins de paye en fonction des données introduites. Convient pour une entreprise comportant jusqu'à 50 salariés. Permet également d'éditer le journal de

payes et calcule les différentes charges salariales et patronales.

## SCRIBE

Disquette **165 F**  
Petit traitement de texte pour débutant de chez LOGYS.

## LA SOLUTION

Disquette **950 F**  
Compilation de 3 logiciels de MICRO APPLICATIONS : Calcimat, Datamat et Textomat.

## SYSTEM EXPERT

Disquette **360 F**  
Pour ceux qui ont des diagnostics, des études à réaliser et qui souhaitent s'initier à l'intelligence artifi- cielle, SYSTEM EXPERT de LORICIEL constituera une bonne base de réflexion et certaines applications sont possibles.

## LES JOURNAUX SUR DISQUETTE

FLOOPY N° 1	Cassette	<b>38 F</b>	Disquette	<b>69 F</b>
FLOOPY N° 2	Cassette	<b>38 F</b>	Disquette	<b>69 F</b>
FLOOPY N° 3	Cassette	<b>38 F</b>	Disquette	<b>69 F</b>
FLOOPY N° 4	Cassette	<b>38 F</b>	Disquette	<b>69 F</b>

# LOGICIELS POUR PCW

## LES JEUX D'ARCADE

De nombreux jeux commencent à être édi- tés sur PCW. Ce sont souvent des adapta- tions de jeux CPC. Toutefois, l'absence de joystick n'arrange pas les choses.

## FAIRLIGHT

Disquette **196 F**  
Superbe jeu d'exploration. Vous venez de pénétrer dans un monde d'énigmes et de magie et vous allez vivre une exploration passionnante. Chaque objet possé- de d'étranges propriétés et les graphismes en 3D, spécialement réussis, ont été salués par la presse anglaise.

## GUARDIAN AND BLAGGER

Disquette **170 F**  
Encore deux bons jeux d'arcade pour PCW édités par ALLIGATA. Tir à outrance et bon graphisme. Il ne manque que le bruitage, hélas inconnu sur PCW. Avec GUARDIAN, vous pilotez un vaisseau spatial qui défend vos troupes au sol et qui avec BLAGGER, vous avez un drôle de petit bonhomme qui va en ne sait où.

## STARGLIDER

Disquette **285 F**  
Jeu d'arcade et de stratégie édité par RAINBIRD. Bon graphisme avec des splendeurs battiales dans l'espace.

## LES JEUX D'AVEVENTURE

### BATMAN

Disq. 8382 **189 F**  
Identique à CPC. Voir Jeux d'Aventure.

### FORCE IV MISSION DETECTOR

Disq. 8152 **199 F**  
Compilation de deux jeux CPC. Voir Jeux d'Aventure.

### BOB WINNER

Disquette **240 F**  
Voir logiciels pour CPC.

### HEADOVER HEELS

Disquette **180 F**  
Jeu d'aventure et d'arcade. Bon graphisme, réalisation soignée. Ce logiciel est proposé par OCEAN qui édite les best sellers en Angleterre.

### HISTOIRE D'OR

Disquette **249 F**  
Voir logiciels pour PC 1512.

### THE PAWN

Disquette **285 F**  
Scénario solide en anglais accessible. Vous êtes dans un monde étrange et vous achetez un courrier en subissant des luttes d'influences.

### ORPHEE

Disquette **295 F**  
Voir logiciels pour CPC.

### TOP SECRET

Disquette **295 F**  
Voir logiciels pour PC 1512.

## LES JEUX DE SIMULATION DE SPORT

### LEADER BOARD

Disquette **239 F**  
Simulation de golf. Voir logiciels pour CPC.

## LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

### FRANCK BRUNO BOXING

Disquette **225 F**  
Voir logiciels pour CPC.

## LES JEUX DE SIMULATION DE PILOTAGE

### HEATHROW AIR

Disquette **195 F**  
Vous êtes aiguilleur du ciel au célèbre aéroport de HEATHROW. Il ne s'agit pas d'un simulateur de vol, mais d'un simulateur de tour de contrôle. Passionnant. Nécessite méthode et organisation.

### STRIKE FORCE HARRIER

Disquette **227 F**  
Vous êtes aux commandes de votre HARRIER à décollage vertical. De nombreux indicateurs évoluent sur votre planche de bord : poussée, fuel, vitesse verticale, gyroscopie, viseur, altitude, angle, voyants d'alarme, radar aérien, etc... Vous avez des missions de pilotage et d'attaque.

### TOMAHAWK

Disquette **225 F**  
Ce jeu vous propose de piloter le HUGHES AH 69A APACHE qui est un redoutable tueur de chars. Cet hélicoptère ultra-sophisticqué dispose de 16 missiles sous-soniques et d'éclairage laser pour le suivi de la cible. Il est également équipé d'un canon automatique de 30 mm d'une capacité de 1200 coups. L'APACHE possède en plus des dispositifs de vision de nuit. Le meilleur logiciel sur PCW.

## LES JEUX DE SOCIÉTÉ ET DE REFLEXION

### 3D CLOCK CHESS

Disq. 8676 **220 F**  
Jeu d'échecs pour PCW en 3 dimensions. 3 horloges sont visibles à l'écran. Nombre illimité de niveaux de difficulté. Demandez-nous une démonstration en magasin.

### AMSTRAMDAMES

Disq. 8290 **199 F**  
Identique à CPC. Voir Jeux de réflexion.

### BRIDGE PLAYER 3D

Disq. 8089 **220 F**  
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

### COLOSSUS CHESS IV

Disq. 8174 **245 F**  
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

### GRAPHOLOGIE + BIORYTHMES

Disq. 8076 **199 F**  
Identique à CPC. Voir Esotérisme.

### TRIVIAL PURSUIT

Disquette **279 F**  
Voir logiciels pour CPC.

## LES LOGICIELS GRAPHIQUES

### ROTATE

Disquette **350 F**  
L'objet du programme est principalement l'édition sur imprimante dans une direction jusque là interdite au PCW, l'impression dans le sens normal est également possible. Voyons ce que permet de générer le programme : 4 fontes, les fichiers ASCII. Ce programme, présenté sous forme de menus successifs, donne libre accès à toute partie du programme. On peut donc revenir sur toute option et vérifier illico les manifestations de chacune.

## UTILITAIRES de PROGRAMMATION

### GENECAR

Disq. 8170 **199 F**  
Le PCW n'est pas un ordinateur conçu pour le gra- phisme à cause des lacunes injustifiées que présente son Basic. La sérieuse maison COBRA SOFT a sorti, avant tout le monde, un logiciel destiné à redéfinir les caractères à votre guise et à pouvoir les utiliser à volonté dans vos propres logiciels.

## C BASIC COMPILER

Disq. 8695 **649 F**  
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

### PASCAL MT+

Disq. 8697 **649 F**  
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

### ALEX

Disquette **350 F**  
Le SYSTEM EXPERT représente la première applica- tion opérationnelle de l'intelligence artificielle. C'est un outil qui permet à un expert, dans un domaine particu- lier, d'approfondir et d'utiliser les connaissances relatives à ce domaine. Son but est de stimuler le raisonne- ment humain. Il est composé de deux parties : un programme appelé moteur d'inférences et deux bases de connaissances qui faciliteront une approche progressive de cette nouvelle logique. Programme édité par LOGYS.

### AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR

Disquette **295 F**  
C'est le langage machine à la portée de tous. Ce logiciel est fourni avec un livre copieux. Il vous introduit à la programmation du Z80 en utilisant la méthode du Dr Watson. Aucune connaissance préalable n'est requise. Un assembleur Z80 complet est livré sur cassette et comprend : étiquettes symboliques, directives d'assemblage, chargement/sauvegarde, copie d'écran, insert/delete. L'assembleur permet d'écrire des programmes facilement en langage d'assemblage et les transforme en code machine.

### AZERTY

Disquette **250 F**  
Apprentissage du clavier du PCW. Edité par le spécialiste du logiciel sur PCW, DDI, il s'agit d'une méthode dactylographique assimilable par un débutant.

### DR DRAWN

Disquette **649 F**  
Logiciel de dessin assisté par ordinateur qui vous propose une large gamme de figures (cercles, polygones, barres, lignes, arcs, textes) et permet de combiner ces figures avec vos propres créations, d'en modifier la taille. Il vous permet d'utiliser une palette de couleurs importante et une large bibliothèque de caractères.

### DB COMPILER

Disquette **790 F**  
DB COMPILER est un compilateur pour D BASE II. Il traduit votre programme écrit sous D BASE II en un jeu d'instructions proche du langage machine et pouvant être exécuté indépendamment de D BASE II. Il présente les avantages suivants : simplicité d'emploi, pas de redevance, protection du code source, indépendance de D BASE II, accroissement de la vitesse d'exécution, gestion entièrement automatique de la mémoire, facilité de maintenance des programmes source, fonctionne sous CP/M Plus, gestion complète du dispatching des fichiers, calcul sur 30 chiffres. Avec DB COMPILER, votre application fonctionnera plus rapidement et indépendamment de D BASE II.

### EXBASIC

Disquette **250 F**  
Utilitaire supplémentaire de basic édité par DDI. EXBASIC, c'est la fin des complications. Plus besoin de se torturer les meninges avec des fichiers dans tous les sens. EXBASIC adapte les fonctions les plus utiles du BASIC MALLARD et vous programmez vos dessins à l'aide d'instructions claires comme "circle", "line", "draw", etc... Comment sauvegarder l'écran sur disquette pour le récupérer tout simplement en n'importe quelle circonstance dans tous vos programmes basic ? "Save" et "load" suffisent. Dessiner point par point, générer des caractères en toutes tailles, sauvegarder des parties d'écran Basic Mallard, c'est cela la puissance d'EXBASIC.

### HERAKLIOS

Disquette **350 F**  
HERAKLIOS est un utilitaire complet qui permet de faire un plan de votre disque et de localiser les fichiers sur un disque, d'empêcher un effacement involontaire

des programmes. C'est aussi un copieur rapide qui peut copier les secteurs endommagés, non standards ou non formatés, charger et lister des programmes protégés en basic. Toutes les instructions sont fournies sur la disquette avec un menu d'aide. Utilisation simple avec sélection par une seule touche. Compatible 8256/8512.

### TELETUTOR CLAVIER

Disquette **495 F**  
Le TELETUTOR CLAVIER est un logiciel spécialement conçu pour l'apprentissage clavier du PCW. Il va tout vous expliquer au fur et à mesure de vos besoins, corrigea vos fautes et vous indiquera votre score en nombre de fautes ou en mots par minute, selon l'exer- cice.

## UTILITAIRES d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Le grand domaine du PCW qui est en train de se constituer une très importante bibliothèque de professionnels de qualité. La raison première ? Les prix ultra compétitifs de la machine et des logiciels.

### ACT 1

Disq. 8701 **805 F**  
Logiciel de création de fiches. Ce logiciel permet la création de n'importe quel fichier avec en-tête de fiche de 10 zones dont 6 paramétrables. Il permet également l'écriture de lignes de renseignements qui peuvent être liées à un agenda. Très simple d'utilisa- tion.

### ALIENOR

Disq. 8110 **1050 F**  
La comptabilité ALIENOR, compatible avec le logiciel de Facturation/Stock du même éditeur (Logicy) permet la tenue professionnelle de toute véritable comptabilité. Ce logiciel a pour but d'établir les journaux, extraits de compte, balances, comptes d'exploitation et le grand livre à partir des saisies illimitées d'écritures comptables. De présentation très soignée et parfaite- ment claire (menus à l'écran) ce logiciel vous donnera une totale satisfaction.

### COMPTA GENERALE BILAN

Disq. 8192 **1175 F**  
Pratiquement illimité, ce logiciel vous permet de traiter votre comptabilité de façon simple. Une documentation très complète est fournie. De plus, ce logiciel vous permettra lorsque vous le désirerez d'éditer votre bilan. C'est le seul de sa catégorie à le proposer.

### D BASE II

Disq. 8450 **790 F**  
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

### DEVIS

Disq. 8150 **1280 F**  
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

### DR GRAPH

Disq. 8696 **649 F**  
Identique à CPC. Voir Applications Professionnelles.

### DAMOCLES FACTURATION STOCK

Disq. 8232 **1690 F**  
La Facturation/Stock de LOGICYS adaptée au PCW. Avec ce logiciel, les PMI-PEME peuvent gérer leur stock et facturer. La capacité est variable. Toutefois, un 8512 à 2 disquettes est bien préférable que le 8256 pour l'utilisation de ce logiciel professionnel du niveau de ceux que l'on trouve sur les PC.

### GESTION DOMESTIQUE LOGYS

Disq. 8699 **245 F**  
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

### GESTION DE FICHIERS LOGYS

Disq. 8700 **260 F**  
Petite gestion de fichiers. Pour une utilisation familiale du PCW. Inutilisable en professionnel.

### MULTIPLAN

Disq. 8446 **499 F**  
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

## POCKET BASE 8256

Disq. 8122 **700 F**  
Identique à CPC. Voir Application professionnelle.

## POCKET CALC 8256

Disq. 8124 **450 F**  
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

## QUICK MAILING

Disq. 8165 **790 F**  
La solution d'avenir et pour cause : ce logiciel destiné aux PCW affiche des capacités à en faire pair plus d'un. Permettant la création d'un fichier client très important (jusqu'à 1500 clients sur une disquette), la finalité première de ce logiciel est de faciliter incontestablement le postage (mailing) par des menus simples. Vous pouvez notamment éditer par client autant d'étiquettes que vous le souhaitez et en imprimant seulement ce que vous désirez. Sa base de travail ? N'importe quel document créé sur LocomoScript.

## WORDSTAR

Disq. 8652 **890 F**  
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

## ANALYSE FINANCIERE

Disquette **240 F**  
Dirigeants de PME, PMI, analysez la santé de votre entreprise. A partir des éléments fournis par les bilans et les comptes de résultats, il traite un ensemble de calcul de ratios les plus significatifs en matière de gestion financière. Les résultats, présentés de manière simple et compréhensible, seront interprétés grâce à une documentation claire, mais aussi en les comparant aux statistiques officielles fournies par votre branche d'activité. C'est aussi un outil de simulation qui utilise toutes les qualités du tableur pour vous aider à mesurer les conséquences de décisions que vous devez prendre quotidiennement.

## DATAMAT

Disquette **590 F**  
Gestion de fichiers en français. Vous pouvez créer, modifier, rechercher, calculer, annuler, trier et trier jusque à 4000 fiches. Utilisable par un débutant. DATAMAT permet : la recherche avec ou sans index, la recherche multicritères, le tri des fiches en ordre croissant ou décroissant suivant critères, l'impression sur différents types d'imprimantes. DATAMAT est écrit en langage machine et est utilisable conjointement avec TEXTOMAT, le traitement de texte, pour réaliser des mailings.

## GESTION D'ASSOCIATION

Disquette **1190 F**  
Gestion d'association, de fédération, de sections locales ou départementales pouvant avoir plusieurs branches d'activités. Traitement des adhérents, gestion des cotisations annuelles, journaux, dons, relance, étiquettes, reversement national ou fédéral, gestion intégrée de trésorerie, bilan et clôture annuels.

## MODULE CERFA

Disquette **569 F**  
Permet d'obtenir le bilan et le compte de résultat conforme aux imprimés CERFA de la classe fiscale qui doivent être remis à l'administration en fin d'exercice comptable. Les programmes sont élaborés en fonction d'ALIENOR.

## NOSTRADABUR

Disquette **490 F**  
Superbe logiciel d'aide à la prévision. L'ensemble de ses qualités le feront vite devenir un allié indispensable à votre entreprise, quelle que soit son importance.

## PAYE SUR PCW

Disquette **1184 F**  
Traitement des paramètres de paye. Bulletins mensuels par catégorie, constitution et édition automatique de journaux mensuels et des déclarations trimestrielles (URSSAF, ASSEDI, Caisse de retraite et de pré-voyance)

## OPTICAISSE

Disquette **794 F**  
Les fonctions classiques d'une caisse enregistreuse à 20 registres avec accès aux ventes hebdomadaires et mensuelles par famille. Calcule la TVA (4 taux diffé- rents) par jour, par semaine, par mois. Gère différents modes de paiement et édite un journal de caisse mensuel.

# LOGICIELS POUR PC 1512

## LES LOGICIELS BUDGET POUR LE PC 1512

<b>WORDSTAR 1512</b> le logiciel de TTX le plus utilisé .....	750F	889F
<b>SUPERCALC III</b> un tableur graphique performant .....	750F	889F
<b>REFLEX</b> la base de données analytique de Borland .....	835F	990F
<b>SIDEKICK</b> l'utilitaire de bureau le plus vendu dans le monde .....	330F	391F
<b>COMPTABILITE SAARI</b> une des meilleures comptas pour PC .....	1980F	2348F
<b>FACTURATION STOCK FASSI</b> idéale pour les PME-PMI .....	1980F	2348F
<b>PAYE GIPSI</b> une paie très complète jusqu'à 500 personnes .....	990F	1174F
<b>FRAMEWORK PREMIOR</b> un intégré qui a déjà fait ses preuves sur d'autres PC .....	990F	1174F
<b>D BASE II PC</b> un produit qui a contribué au développement de la micro (gestion de fichiers) .....	990F	1174F
<b>COMPTA LPC</b> une bonne comptabilité de base .....	950F	1126F
<b>GESTION LPC</b> un ensemble complet comprenant la comptabilité analytique, la facturation et le stock .....	4200F	4981F
<b>GEM WRITE</b> traitement de texte puissant et rapide .....	990F	1174F
<b>GEM DRAW</b> programme graphique haute qualité révolutionnaire .....	990F	1174F
<b>GEM WORD CHART</b> pour organiser la présentation de vos idées .....	990F	1174F
<b>GEM GRAPH</b> permet de réaliser graphiques, histogrammes à partir de données .....	990F	1174F
<b>GEM DIARY</b> un agenda + un calendrier + un réveil + un index .....	990F	1174F
<b>GEM FONT EDITOR</b> modifiez les polices de caractères de GEM .....	990F	1174F
<b>GEM DRAW BUSINESS LIBRARY</b> une bibliothèque de 46 cadres pour Word Chart .....	429F	508F
<b>GEM PROGRAMMERS TOOL KIT</b> développeurs, entrez dans le monde de GEM .....	1990F	2360F
<b>GEM FONTS AND DRIVERS PACK</b> le logiciel de recopie d'écran GEM pour imprimantes .....	429F	508F

## LOGICIELS BORLAND

<b>TURBOPASCAL</b> célèbre version de Pascal par Mr Kahn .....	995F	1180F
<b>TURBO TUTOR</b> automatisation du Turbopascal .....	295F	349F
<b>TURBOGAME WORKS</b> outil de programmation pour Turbopascal .....	595F	705F
<b>TURBO DATABASE TOOLBOX</b> gestion de base de données sous Pascal .....	595F	705F
<b>TURBO GRAPHIX TOOLBOX</b> création graphique avec Turbopascal .....	595F	705F
<b>TURBO EDITOR TOOLBOX</b> générateur d'édition pour Turbo Pascal .....	595F	705F
<b>TURBO JUMBO PACK</b> pack comprenant TP-Tutor-Editor-Toolbox-Graphix .....	2495F	2959F
<b>TURBO PROLOG</b> version Turbo du langage Prolog .....	995F	1180F
<b>TURBO LIGHTNING</b> puissant dictionnaire en anglais .....	995F	1180F
<b>REFLEX WORKSHOP</b> 22 exemples d'applications pour Reflex .....	695F	824F
<b>REFLEX L'ANALYSTE + REFLEX WORKSHOP</b> .....	1995F	2366F

## LES JEUX D'ARCADE

<b>BOULDERDASH I</b> Disquette 120 F A la recherche de blocs de diamants, Rockford creuse. La subtilité du scénario et le maintien de BOULDERDASH I ont de quoi satisfaire les amateurs d'arcades.
<b>BOULDERDASH II</b> Disquette 120 F 16 nouveaux scénarios par rapport à BOULDERDASH I.
<b>HELLCATAGE</b> Disquette 195 F Vous êtes en pleine seconde guerre mondiale. Aux commandes de votre chasseur, vous êtes dans le Pacifique pour traquer les Zéros japonais. Collimateur très réaliste et beaucoup de tirs.
<b>MACADAM BUMPER</b> Disquette 290 F Le flipper de ERE INFORMATIQUE dans toute sa splendeur. Avec MACADAM, on peut jouer ou construire son propre flipper. Graphisme, animation, bruitage, tout y est. Et si vous voulez créer votre propre flipper, tout peut être introduit : facteurs de vitesse, de pente, de sensibilité, effets stroboscopiques et le tout peut être sauvegardé sur disquette.
<b>NINJA</b> Disquette 99 F Enfin un bon logiciel pas cher. NINJA est un jeu d'arcade et de karaté édité par MASTERTRONICS. Beaucoup de réalisme, dans la lignée des logiciels du type Way of the Tiger ou Yar KungFu.

## LES JEUX D'AVENTURE

<b>ASTERIX ET LA POTION MAGIQUE</b> Disquette 249 F Il s'agit pour le joueur de réunir les ingrédients pour réaliser la potion. Les décors sont sympathiques et l'animation excellente, mais le joueur aura du mal à réunir les 5 ingrédients.
<b>BOB WINNER</b> Disquette 240 F Un monde inconnu et merveilleux vous attend. Devinez-en le maître incontesté. Pour cela, vous devez vaincre les puissances mondiales ligüées contre vous et défier en combat singulier le champion de chaque puissance. Des superbes images digitalisées qui vous entraîneront à Londres, Paris et New York.
<b>BRUCE LEE</b> Disquette 227 F Voir logiciels pour CPC.
<b>LA CASQUE DES FORGERONS</b> Disquette 250 F Vous créez vous-même votre personnage (force, sagesse, métier, etc.) qui va ensuite évoluer dans un monde pour lui inconnu où il devra affronter 1000 dangers afin de survivre et d'acquies de l'expérience. Un jeu de rôles que vous créez de toutes pièces.
<b>HISTOIRE D'OR</b> Disquette 270 F Conquête de l'or, ruée vers l'or, villes fantômes, cowboys, saloons, grils, bons, méchants, poker, goudron, plumes, tous les ingrédients d'un bon western sont réunis dans HISTOIRE D'OR. Entièrement graphique, HISTOIRE D'OR est le premier jeu d'aventure en cinémascope. Tous les coups sont permis pour retrouver le trésor du vieux Ben.
<b>HACKER</b> Disquette 290 F Vous vous êtes branché par erreur sur un système informatique. Vous êtes entraîné dans une passionnante affaire d'espionnage que vous découvrirez peu à peu.

**MGT**  
Disquette 220 F  
Vous prenez les commandes de MGT, le nouveau char de golf bien connu des amateurs. Plusieurs niveaux de difficulté. Parcours 18 trous.

**ORPHEE**  
Disquette 240 F  
Voir logiciels pour CPC.

**PASSAGERS DU VENT**  
Disquette 290 F  
Dans un superbe décor, les PASSAGERS DU VENT doivent fuir la traite des noirs. Excellente atmosphère de bande dessinée pour adultes. Beaucoup de caractères sont mis en exercice : appât du gain, barbarie, cruauté, etc... Jeu de rôle également puisque chaque personnage peut avoir une attitude différente en face d'événements qui l'engagent.

**PROHIBITION**  
Disquette 290 F  
Jeu d'aventure graphique d'INFOGRAMMES. PROHIBITION vous emmène à Chicago, dans le monde de la pègre en tant qu'inspecteur. Des tueurs à gage sous contrat ont juré d'avoir votre peau. Grand jeu d'aventure policière, palpitant et très bien réalisé.

**TOP SECRET**  
Disquette 340 F  
Encore une bonne aventure policière de chez LORICIEL. Vous êtes transporté malgré vous dans une affaire d'espionnage. Mille pièges vous attendent. Dénoûment inattendu. Excellent graphisme.

**LE TEMPLE D'APSAH**  
Disquette 363 F  
La trilogie complète du TEMPLE D'APSAH vous fera découvrir 12 niveaux, 568 pièces, 37 monstres terrifiants. La fortune et le secret du Sphinx sont-ils à votre portée ?

**TERA**  
Disquette 220 F  
TERA vous transporte dans un lieu mystique où la magie est maître d'œuvre. Plus de 1000 pièces, des mondes différents, des graphismes en perspectives.

## LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS

<b>CHAMPIONSHIP GOLF</b> Disquette 290 F Jeu de golf très technique. Tout intervient : position des pieds, profil du club, angle d'attaque. A vous de réussir un swing magistral.
<b>SUMMER GAMES</b> Disquette 245 F Les Jeux Olympiques d'été avec les principales épreuves d'athlétisme et de natation. SUMMER GAMES mettra vos joystick à rude épreuve. Un des jeux de simulation les plus intéressants et variés. A posséder absolument dans votre bibliothèque de logiciels.
<b>WINTER GAMES</b> Disquette 245 F 6 épreuves sportives vous attendent aux Jeux Olympiques d'hiver : ski, bob, saut, figures de patinage (libres et imposées), ski acrobatique, ski de fond. Le graphisme est très réussi. De 1 à 8 joueurs.
<b>WORLD GAMES</b> Disquette 285 F Encore une simulation de sports où vous participerez à une infinité de disciplines du même style que SUMMER GAMES et WINTER GAMES, les classiques du genre.

<b>PRIX HT</b>	<b>PRIX TTC</b>
750F	889F
750F	889F
835F	990F
330F	391F
1980F	2348F
1980F	2348F
990F	1174F
990F	1174F
950F	1126F
4200F	4981F
990F	1174F
429F	508F
1990F	2360F
429F	508F

<b>PRIX HT</b>	<b>PRIX TTC</b>
995F	1180F
295F	349F
595F	705F
2495F	2959F
995F	1180F
995F	1180F
695F	824F
1995F	2366F

## MEAN 18

Disquette 245 F  
Beau graphisme, animation 3D pour ce simulateur de golf bien connu des amateurs. Plusieurs niveaux de difficulté. Parcours 18 trous.

## LES JEUX DE SIMULATION DE PILOTAGE

<b>DAMBUSTER</b> Disquette 227 F Voir logiciels pour CPC.
<b>F15 STRIKE EAGLE</b> Disquette 239 F 7 missions vous amènent à bombarder la Lybie, l'Egypte, la Syrie, le Vietnam, l'Irak et l'Iran. Vous êtes pris à partie par les MIGS 21. Attention aux missiles SAM.

**FLIGHT SIMULATOR II**  
Disquette 455 F  
Le plus célèbre des simulateurs de vol. Vous êtes dans un Cessna monomoteur type FR172 à ailes hautes et vous devez décoller, atterrir, voyager. Décors très réalistes. Assez difficile à maîtriser pour les débutants.

**JET**  
Disquette 590 F  
Vous êtes aux commandes d'un chasseur à terre ou embarqué sur un porte-avions. Vous vous battez contre un Mig, vous bombardez des bateaux ennemis. C'est autant un simulateur qu'un jeu d'arcade. Beaucoup d'action et 9 niveaux de difficulté.

**PISTOP II**  
Disquette 245 F  
Voilà le premier jeu de course automobile qui vous est proposé. L'écran est divisé en deux parties, chacune à sa propre vue de la piste. Il faudra vous battre pour être le plus rapide au stand de ravitaillement et garder la tête.

**SOLO FLIGHT**  
Disquette 219 F  
Vous êtes au manche d'un avion Wright de l'époque de Lindbergh. Vous voyez votre avion évoluer et le tableau de bord est très réaliste. Nombreuses conditions de vol différentes et beaucoup de voyages différents.

**SPITFIRE ACE**  
Disquette 195 F  
Voir logiciels pour CPC.

## LES JEUX DE REFLEXION

<b>BACKGAMMON</b> Disquette 250 F 9 niveaux de difficulté. Vous pouvez soit rencontrer un adversaire, soit la machine, soit regarder la démonstration. Impossible de faire des déplacements incorrects. Possibilité de revisualiser le dernier coup joué.
<b>CHESS</b> Disquette 280 F Excellent jeu d'échecs. Entrées classiques, développements intéressants. Vous trouverez en face de vous un adversaire coriace. 10 niveaux de jeu.
<b>ECHECS 3D</b> Disquette 219 F Excellent jeu français de chez FIL. Toutefois, vous n'avez accès au 3D qu'avec le moniteur couleur. Commandes faciles mais logiciel très puissant et rapide qui comblera d'aise les amateurs du genre.

## LES LOGICIELS CLASSIQUES ET CELEBRES POUR LE PC 1512

PRIX HT PRIX TTC

<b>LOTUS I, II, III</b> tableur graphique, base de données .....	4100F	4862F
<b>SYMPHONY</b> tableur, graphique, base de données, traitement de texte, communications .....	5700F	6760F
<b>D BASE III</b> version française de la célèbre base de données .....	7950F	9428F
<b>FRAMEWORK II</b> le célèbre logiciel intégré d'Ashtontate .....	7950F	9428F
<b>EASY</b> traitement de texte de micropro ultra simple .....	1695F	2000F
<b>MULTIPLAN II</b> version 65 fois plus puissante du célèbre tableur .....	2790F	3308F
<b>WORD VERSION 2.0</b> dernière version de ce performant traitement de texte .....	3990F	4732F
<b>MULTIPLAN II + SOURIS</b> nouvelle version de Multiplan avec sa souris .....	4390F	5206F
<b>CHART</b> célèbre logiciel graphique de Microsoft .....	2990F	3546F
<b>BASOR</b> base de données de Talor .....	2970F	3523F
<b>LASER PLUS</b> le meilleur programme de Desktop Publishing .....	4850F	5752F
<b>JENNIFER</b> génère des applications complètes sous D Base III .....	4950F	5870F
<b>DB REPORT WRITER</b> générateur de rapports pour fichiers D Base III .....	1450F	1719F
<b>CLICK ART PERSONAL PUBLISHER</b> transforme votre PC en atelier de photocompo .....	1900F	2250F
<b>SUPER PROJECT</b> superbe gestion de projet en couleurs, compatible avec Supercalc 3 .....	4500F	5337F
<b>TEXTOR</b> le célèbre traitement de texte français .....	3950F	4684F
<b>OPEN ACCESS II</b> Logiciel intégré professionnel .....	7900F	9368F
<b>OPEN ACCESS II + LANGAGE DE PROGRAMMATION</b> .....	9400F	11489F
<b>SUPERCALC 3 version II</b> nouvelle version du tableur intégré .....	3950F	4684F
<b>SUPER PROJECT PLUS</b> gestion de projets compatible avec Supercalc 3 .....	6900F	8183F
<b>WORD PERFECT version 4.1</b> traitement de texte haut de gamme .....	5600F	6641F
<b>EPISTOLE PC</b> traitement de texte complet entièrement français .....	4400F	5218F
<b>EDILIST</b> gestion de fichiers d'adresse pour Wordstar 2000 .....	695F	824F
<b>WORDSTAR 2000</b> célèbre traitement de texte de Micropro .....	5850F	6838F
<b>VERSION BASE PC</b> logiciel français de gestion de bases de données .....	4950F	5870F
<b>Q ET A</b> logiciel de gestion de données utilisant l'intelligence artificielle .....	2585F	3065F
<b>INTELLIGENT BACKUP</b> logiciel de sauvegarde disk dur sur disquette .....	1500F	1779F
<b>THE INSTRUCTOR II</b> apprenez à utiliser votre clavier .....	490F	581F
<b>PROFESSEUR DOS</b> les commandes du DOS démythifiées .....	590F	699F
<b>TUTORIAL SET</b> professeur DOS et The Instructor II regroupés .....	950F	1126F
<b>TYPING INSTRUCTOR</b> cours d'apprentissage à la dactylographie .....	490F	581F
<b>JAVELIN</b> tableur intégré très puissant - Le produit de l'année aux USA .....	6950F	8242F
<b>PARADOX</b> base de données utilisant l'intelligence artificielle .....	7147F	8476F
<b>NORTON UTILITIES V3.1</b> la trousse de secours de votre PC .....	1206F	1430F
<b>R: BASE 5000</b> base de données très puissante .....	2990F	3546F
<b>CROSSTALK</b> le standard des logiciels de communication .....	2281F	2705F
<b>SIDEWAYS</b> pour imprimer les tableaux à l'italienne .....	678F	804F
<b>PFS FILE + REPORT</b> le plus simple des gestionnaires de fichiers .....	2051F	2432F

## GAMEWORKS

Disquette 290 F  
Compilation de 3 jeux : échecs, bridge, morpion et leur code source. GAMEWORKS vous révélera les secrets de la théorie des jeux. Possibilité d'écrire vos propres jeux.

**MAITRE DES MOTS**  
Disquette 260 F  
4 jeux : mots croisés, anagramme, une lettre chasse l'autre et lettres placées. Ce logiciel utilise plus de 62.000 mots comprenant les noms, les adjectifs, les verbes (à tous les temps et tous les modes) ainsi que les abréviations courantes.

**SHANGAI**  
Disquette 215 F  
Comme pour le jeu du Mahjong, vous devez composer des paires correspondantes à partir de 144 dominos appartenant à 7 suites différentes et empilées sur une pyramide en forme de dragon, tout en soignant les dominos au terrible dragon.

## LES JEUX DE STRATEGIE L'ANCIEN ART OF WAR

Disquette 290 F  
Ce jeu, inspiré par "L'art de la guerre" de Sun Tzu (400 ans avant JC) vous amènera à travers 11 batailles différentes afin d'y faire la preuve de votre habileté. Vous pouvez également créer vous-même de nouvelles situations.

**CONFLIT VIETNAM**  
Disquette 270 F  
Très beau jeu de stratégie et d'arcade pendant le conflit vietnamien. Les Vietcongs sont des adversaires redoutables. Parviendrez-vous à les vaincre ?

**CRUSADE EN EUROPE**  
Disquette 270 F  
Du 6 juin 1944 à la bataille des Ardennes, cette simulation va vous faire revivre les heures les plus riches de l'histoire.

**DECISION IN THE DESERT**  
Disquette 270 F  
24 octobre 1941, Afrique du Nord, 300 tanks ennemis arrivent. Soudain, le ciel s'obscurcit. La bataille d'El Alamein commence... Beaucoup d'action dans cette simulation en temps réel. Tanks, artillerie, attaques aériennes, tout y est.

**DESTROYER**  
Disquette 249 F  
Superbe simulation de guerre sous-marine contre les navires japonais. Très réaliste. Il ne manque que l'odeur de l'acide des batteries et du gasoil répandu par ce tanker percé...

## LES LOGICIELS EDUCATIFS

<b>CALCUL CE 2</b> Disquette 350 F
<b>CALCUL CM 1</b> Disquette 350 F
<b>CALCUL CM 2</b> Disquette 350 F
<b>ENTREE EN 6<sup>e</sup> - CALCUL</b> Disquette 240 F Logiciels EUROLOGICIEL. Voir logiciels pour CPC.
<b>LA DROITE</b> Disquette 499 F Ce logiciel permet de se familiariser avec les différents éléments qui définissent une droite dans un plan muni d'un repère. Vous pouvez définir une ou plusieurs droites et les représenter dans un repère. Bien faire les exercices.

## FACTORISATION

Disquette 499 F  
Excellent logiciel éducatif du spécialiste HATIER. Au choix : apprentissage de la factorisation qui décortique la solution ; des exercices qui donnent directement la solution. Très bon apprentissage du niveau 4<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup>.

<b>GRAMMAIRE CE 2</b> Disquette 350 F
<b>GRAMMAIRE CM 1</b> Disquette 350 F
<b>GRAMMAIRE CM 2</b> Disquette 350 F
<b>ENTREE EN 6<sup>e</sup> - GRAMMAIRE</b> Disquette 240 F Logiciels d'EUROLOGICIEL. Voir logiciels pour CPC.
<b>MATHS EN 3<sup>e</sup> ET 4<sup>e</sup></b> Disquette 920 F Logiciel de chez HATIER. Compilation de la droite et de la factorisation. Permet de se familiariser ou de réviser les points essentiels du BEPC. Très bon cours et nombreux exercices pour 4 <sup>e</sup> et 3 <sup>e</sup> .

## LES UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

<b>ADDE GRAPH</b> Disquette 1174 F ADDE GRAPH est une version simplifiée du fameux logiciel de représentation graphique DHG2 de chez ADDE MARKETING. Il offre le choix entre 10 familles graphiques et pas moins de 20 options de présentation à l'écran. Il travaille avec des échelles logarithmiques et le cas échéant, avec deux séries de données indépendantes en abscisse et en ordonnée. De plus, il est possible de substituer aux banales lignes et barres des symboles personnalisés. ADDE GRAPH s'adresse aux professionnels pour qui les graphiques ne se résument pas à la fabrication d'une courbe.
<b>AZERTYCIEL</b> Disquette 699 F Logiciel pour apprendre la dactylographie. Nombreux exemples. Cours complet de chez ORD/ASSIST.

**QUICK BASIC**  
Disquette 1174 F  
L'un des premiers avantages de QUICK BASIC, édité par MICROSOFT, est d'être 100 % compatible avec le GW BASIC. Avec QUICK BASIC, vous pouvez réaliser un programme grâce à un éditeur de texte intégré qui transforme QUICK BASIC en traitement de texte. A la différence de GW BASIC où le listage d'un programme se fait 25 lignes par 25 lignes, QUICK BASIC permet de se déplacer dans un programme comme dans un texte. QUICK BASIC ressemble par beaucoup de points à PASCAL.

## LES LOGICIELS D'APPLICATION PROFESSIONNELLE

**EVOLUTION SUNSET**  
Disquette 1174 F  
C'est un traitement de texte qui travaille sous l'environnement graphique GEM et qui est donc idéal pour la PC 1512. Il utilise des menus déroulants, les fenêtres et la souris. Le texte apparaît dans une fenêtre dont vous pouvez changer la taille et l'emplacement. Vous pouvez travailler sur 4 textes simultanément, ce qui vous permet de les comparer et de passer une partie de texte sur un autre. Les menus déroulants autorisent

un grand nombre d'options dont les changements de style et de taille des caractères. Des règles permettent de définir le format des paragraphes, la présentation des pages pour être soignée avant impression grâce à une vue réduite. Parmi les utilitaires intégrés, on trouve un glossaire, un courrier sélectif, une coupure de mots et la possibilité d'insérer des dessins, des graphes dans le texte.

### EPISTOLE PC JUNIOR

Disquette 1174 F  
EPISTOLE PC est un traitement de texte. On accède à de nombreuses fonctions par un menu en arborescence. On remarque la possibilité de faire des coupures, des tabulations à droite, à gauche et numériques qui permettent à l'aide de caractères graphiques de faire de beaux tableaux. EPISTOLE permet aussi de faire du mailing.

### WINDOWS

Disquette 1411 F  
WINDOWS de MICROSOFT est un super système d'exploitation avec lequel plusieurs logiciels sont capables de fonctionner parallèlement. Vous trouverez dessus une pendule analogique, un reversi, un logiciel de dessin inspiré de MacPaint, une calculatrice et surtout un super traitement de texte. Premier avantage: le TTX est graphique, à savoir que ce qui est imprimé est vraiment ce qui apparaît à l'écran. Vous pouvez même introduire un dessin à partir du logiciel graphique en plein milieu d'un texte. Un prix très intéressant pour un incroyable traitement de texte.

### MULTIPLAN JUNIOR

Disquette 699 F  
C'est en fait la première version de MULTIPLAN datant de 3 ans. Ce célèbre tableur n'est plus à décrire: MULTIPLAN JUNIOR vous offre des réponses à toutes vos hypothèses. Lorsque vous changez un chiffre, toutes les valeurs affectées par la modification sont immédiatement recalculées. Possibilité de relier plusieurs feuilles de calcul pour travailler avec des modèles de tableaux quasiment illimités. De puissantes fonctions mathématiques, statistiques et financières pour résoudre les problèmes les plus complexes. Des options pratiques de mise en forme, alignement du contenu des cellules, largeur de colonne variable et mise en forme globale. Jusqu'à 8 feuilles sur l'écran pour afficher simultanément plusieurs parties d'une feuille de calcul.

### VP PLANNER

Disquette 1174 F  
C'est la réplique de LOTUS 1-2-3 pour le quart du prix de ce dernier. Il permet d'offrir 6 fenêtres à l'écran, de créer des macrocommandes et d'imprimer des graphes sans faire appel à un programme utilisateur. De la famille des tableurs, VP PLANNER constitue un excellent achat pour élaborer des comptes prévisionnels, budgets et autres analyses financières.

### FOX BASE PLUS

Disquette 3439 F  
C'est un système de gestion de base de données compatible avec D BASE II. C'est en quelque sorte une amélioration du D BASE II d'Ashton Tate: rapidité,

complet, ce logiciel est très puissant: 1 million d'heures d'enregistrement, dix zones de travail séparées ce qui permet 10 fichiers utilisables simultanément, index de 100 caractères et 4096 variables mémoire. Idéal pour les grandes applications.

### WORD JUNIOR

Disquette 1174 F  
Ce traitement de texte de MICROSOFT est la première version de WORD. Il reprend toutes les fonctions du célèbre TTX. Ses caractéristiques sont simplicité, rapidité, convivialité. Vous visualisez à l'écran ce que vous imprimez. WORD JUNIOR offre le guide en ligne, l'usage de la souris, les déplacements de texte, 8 fenêtres avec affichage des différentes parties du texte, les tabulations et un glossaire.

## LES JOURNAUX SUR DISQUETTE et LES LOGICIELS DOMAINE PUBLIC

### ALBUM 101 ABSOFT

Disquette 198 F  
12 excellents utilitaires de chez AB SOFT Domaine public. Graph, Dosecti, Ouesu, Randis, ErCnowf, Dacylio, Fred, Cover Clavier, PC Boss, PC Window, MS Pool.

### ALBUM 102 AB SOFT

Disquette 198 F  
8 très bons jeux d'arcade de chez AB SOFT Domaine public. Packman, FS, Camel, Spacecom, Flipper, Baby, Pango, Snake, Frogger.

### ALBUM 103 AB SOFT

Disquette 198 F  
7 très bons jeux d'arcade du domaine public édités par AB SOFT. Jump Joe, 3 Démons, Striker, Paratroopers, Donkey, Lander, Kong.

### ALBUM 104 AB SOFT

Disquette 198 F  
9 jeux de réflexion du domaine public édités par AB SOFT. Castle, Maxit, Tic-Tac-2D, Chess 88, Hidesinic, Monopoly, Othello, La Vie, Yams.

### ALBUM 105 AB SOFT

Disquette 198 F  
21 logiciels de création sonore et graphique du domaine public édités par AB SOFT. Piano, Juice Box, JSB, Magdalein, Solfeggio, Music, Haldance, Will Tell, Bruitages, Tune, Sound, Speech, Space, City Ball, Horloge, Kaleidoscope, String, Art Circle, Pattens.

### ALBUM 106 AB SOFT

Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Voir, Search, Sweep Shift, Capnum Move, Alter, VTree, Walth, Arc, Help.

### ALBUM 107 AB SOFT

Disquette 198 F  
13 passionnants utilitaires du domaine public. Tests, Kolor, Ced, Squish, Crossref, DD Date, MX Set, F, Date, Set PPN, Paris ICGP, Combre, Sort, It.

### ALBUM 108 AB SOFT

Disquette 198 F  
15 logiciels utilitaires du domaine public. Speedup, Syslock, Catull, Dispark, Hotkey, Peacock, Global, CPY, V Type, CV, Hide, FIXWS, Autofile, Free.

### ALBUM 109 AB SOFT

Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC Util, D Path, Sideways, Swap, SQ/Use, Copydisc, SP, Rendr, Lock, Sysfire, Open.

### ALBUM 110 AB SOFT

Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Subst, Sor 50, Merge, Size, Miniks, Ajust, Cistax, PQ ASC II, LPTX, XDEL, TFL.

### ALBUM 111 AB SOFT

Disquette 198 F  
Compilation de 11 jeux du domaine public: Kamikaze, Frog Compté, Attack, Anagram, Note, Pad, Totopad, Scramble, Spinout, Foneword, Dosamatic, Tour d'Hanoi.

### ALBUM 112 AB SOFT

Disquette 198 F  
Ensemble de logiciels du domaine public qui permettent de créer des présentations de qualité ainsi que des images, de les organiser, d'effectuer une présentation entière automatique. PC Pen, DAO, Camera, Prepare, Present.

# LIBRAIRE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

### TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC

Micro Application N° 1  
C'est le livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...)  
Code 8828 149 F

### PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464

Micro Application N° 2  
Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un déassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.  
Code 8826 128 F

### LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS

Micro Application N° 3  
Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, algorithmes complexes). Principaux thèmes abordés: les bases de la programmation, bit, octet, ASCII, instructions du basic, organigrammes, les fenêtres, programmes sur basic plus poussés, le programme et menus. Comprend de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.  
Code 8818 149 F

### AMSTRAD, OUVERE TOI

Micro Application N° 4  
Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments nécessaires pour développer vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.  
Code 8827 99 F

### JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER

Micro Application N° 5  
Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interprète, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous-même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sur, des programmes tout prêts à être tapés.  
Code 8824 129 F

### LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC

Micro Application N° 6  
Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC: organisation de la mémoire, contrôle vidéo, les interfaces, l'interprète et toute la ROM déassemblée et commentée sous quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.  
Code 8823 249 F

### LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC

Micro Application N° 7  
Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programmeur assembleur monitor et déassembleur.  
Code 8822 129 F

### GRAPHISME ET SON DU CPC

Micro Application N° 8  
L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utilitaires. Contenu: bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et chaînes, représentation multicouleurs, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, miniorque, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.  
Code 8820 129 F

### PEEKES ET POKES DU CPC

Micro Application N° 9  
Comment exploiter à fond son CPC à partir du basic? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres call... Vous saurez aussi comment protéger la mémoire, calculer en binaire... et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du basic au puissant langage machine.  
Code 8821 99 F

### LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC

Micro Application N° 10  
Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 6128. Utile au débutant comme au programmateur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMSDOS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 6128.  
Code 8835 149 F

### MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES Amstrad CPC

Micro Application N° 11  
Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmeur d'éprouv. Un très beau livre de 450 pages.  
Code 8709 199 F

### LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD

Micro Application N° 12  
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maîtrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).  
Code 8751 149 F

### DES IDEES POUR LE CPC

Micro Application N° 13  
Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)  
Code 8832 129 F

### LES ROUTINES DE L'AMSTRAD

464, 664 et 6128 Micro Application N° 14  
Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu: description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inversées des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique  
Code 8791 149 F

### L'ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD

PSI  
L'assembleur de l'AMSTRAD s'adresse à vous, possesseurs de CPC 464 et 664, qui avez une bonne pratique du basic et souhaitez programmer votre CPC en langage machine. Vous vous initierez aux principes de l'assembleur du Z80, puis vous utiliserez son jeu d'instruction. De nombreux exemples et exercices sont fournis pour vous aider à programmer aussi facilement en code machine qu'en basic.  
Code 8713 105 F

### LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD

464, 664 et 6128  
PSI  
Débutants en informatique ou nouvel acheteur d'un CPC, ce livre propose de vous initier au basic AMS-TRAD et d'apprendre à programmer votre micro afin d'utiliser au mieux ses possibilités graphiques et sonores. De nombreux exercices vous aideront à assimiler les mots clés du basic AMSTRAD, les messages d'erreur, etc...  
Code 8725 115 F

### LES EXERCICES BASIC POUR AMSTRAD

PSI - 1er volume  
Quoi de mieux qu'un exercice pour se graver en mémoire les multiples instructions et commandes du basic AMSTRAD? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En première partie: énoncé du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie: solution du problème, variables utilisées, commentaires.  
Code 8849 130 F

### BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128

PSI 2<sup>e</sup> volume  
Programmes et fichiers, cet ouvrage vous propose de mettre en pratique tout ce que vous savez du basic des CPC grâce à des programmes graphiques qui vous feront apprécier la qualité de la haute résolution, des programmes de gestion de fichiers qui vous permettront de réaliser par exemple l'édition d'étiquettes, des jeux qui vous étonneront, des programmes éducatifs.  
Code 8851 95 F

### BASIC Plus, 80 ROUTINES pour AMSTRAD

PSI  
Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic Amstrad, découvrez Basic Plus.  
Code 8825 100 F

### 102 PROGRAMMES pour AMSTRAD

PSI  
Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contiennent fonctionnements et commentaires sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau comprend une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.  
Code 8805 120 F

### AMSTRAD EN FAMILLE

PSI  
40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contiennent fonctionnements aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties: les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, le biologie... Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.  
Code 8779 120 F

### SUPER JEUX AMSTRAD

PSI  
50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par les "mots lumineux", à trouver le meilleur chemin dans le "Labyrinthe 301", à gagner au "Tiers", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.  
Code 8847 120 F

### CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128 1<sup>er</sup> volume - Système de base

PSI  
Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Clefs pour l'AMSTRAD" est un mémento qui, par son système spiralé s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations: jeu d'instruction du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un recueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc.  
Code 8845 140 F

### LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664

PSI  
TOME 1 - Ce livre dévoile au lecteur la face cachée de son ordinateur: étude complète des circuits internes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VPR PTR générique de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le traçage de rectangles et de cercles, de colorage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.  
Code 8719 120 F

### AMSTRAD JEUX D'ACTION

SYBEX  
Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action: Tank, Trace, DCA, Blitz, Squash, Alpha-bed, Robot, Ramasse-Miettes, Slalom, Chasse au Canard, Poursuites, Casse-Briques, Crabes  
Code 8830 58 F

### AMSTRAD 1<sup>er</sup> PROGRAMMES

SYBEX  
Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleurs, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en Basic. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quel que soit votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.  
Code 8846 108 F

### AMSTRAD 56 PROGRAMMES

SYBEX  
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles: état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion: amortissement linéaire, amortissement dégressif, seuil de rentabilité. Immobilier: bilan d'une hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement accéléré. Analyse de données: moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Education: entraînement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.  
Code 8844 82 F

### AMSTRAD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES

SYBEX  
4 parties de cet ouvrage: astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, plus un logiciel de calcul et d'interprétation, dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre est également un ouvrage d'initiation pour ceux qui ne connaissent pas ces sciences humaines.  
Code 8743 108 F

### AMSTRAD, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR

SYBEX  
Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du micro-processeur Z80 sont décrites, accompagnées d'exemples de sous-programmes.  
Code 8736 108 F

### AMSTRAD/GUIDE DU GRAPHISME

SYBEX  
L'AMSTRAD possède des qualités graphiques étonnantes et offre de nombreuses instructions permettant de réaliser des applications très performantes. Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique. Les programmes fonctionnent sur les 3 CPC.  
Code 8841 108 F

### AMSTRAD CP/M 2.2

SYBEX  
Le CP/M est le système d'exploitation le plus répandu des micro professionnels. Ce livre décrit la version disponible sur 464, 664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien détaillée. Elle concerne: l'éditeur ED, l'assembleur ASM, le programme de mise au point DD1. Un chapitre est consacré au programme de gestion des périphériques PIP. Toutes les commandes sont présentées par ordre alphabétique et décrites en détail avec la liste de leurs paramètres.  
Code 8857 128 F

### GUIDE DU CP/M

SYBEX  
Cet ouvrage est un texte de référence. Il ne s'adresse pas qu'à possesseur d'AMSTRAD. Sur 300 pages, il propose aux débutants une méthode d'apprentissage simple du CP/M. Clair, concis, facile à lire, ce guide deviendra l'outil de référence de tout utilisateur du CP/M.  
Code 8834 148 F

### BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC

Micro Application N° 15  
Pour ceux qui viennent d'acquérir un CPC 6128 et qui ont une notice en anglais. En effet, certains magasins ayant acquis leurs machines ailleurs que chez AMSTRAD FRANCE ont reçu des notices en anglais. Ce livre peut servir de mode d'emploi.  
Code 8836 99 F

### TECHNIQUES ET PROGRAMMATION DE JEUX

SYBEX  
Cet ouvrage contient des programmations de jeux accompagnées d'une analyse pédagogique. De quoi comprendre, en s'amusant, la réalisation des jeux sur ordinateurs AMSTRAD.  
Code 8718 98 F

### PROGRAMMES POUR AMSTRAD

Cedric Nathan  
Jouez, travaillez, programmez sur AMSTRAD. Réalisez vous-même un synthétiseur musical ou un générateur de courbes et de graphiques. Chaque listing est accompagné de commentaires détaillés pour modifier ou améliorer vos programmes.  
Code 8722 89 F

### AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR MICRO APPLICATION

Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant à la programmation.  
Disq. Code 8850 295 F  
Cassette Code 8848 195 F

### TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128

Micro Application N° 17  
Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, programmes de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui veulent en tirer le maximum.  
Code 8745 129 F

### LA BIBLE DU 6128

Micro Application N° 16  
Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels. C'est ce que vous offre la Bible, outil indispensable pour tous ceux qui veulent faire des analyses du système d'exploitation, du processeur, des routines, etc... Tirez le maximum de votre machine.  
Code 8811 199 F

### PROGRAMMES ET APPLICATIONS EDUCATIFS SUR CPC

Micro Application N° 19  
Un recueil complet de programmes et d'applications éducatifs prêts à fonctionner sur CPC: mathématiques, chimie, économie, hist./géo. Ce livre est particulièrement destiné aux lycéens.  
Code 8710 179 F

### LE GRAND LIVRE DU BASIC

Micro Application  
Il vous permettra d'exploiter à fond le basic théorique et pratique. Vous y trouverez les bases de la programmation pour les domaines professionnels.  
Code 8734 149 F  
avec disquette d'accompagnement 249 F

### BIEN DEBUTER SUR VOTRE PCW

Micro Application  
AMSTRAD 8256 et 8512. Apprenez à l'utiliser. Découvrez peu à peu le traitement de texte "Locoscript", l'utilisation du CP/M puis la programmation sous Basic Mallard. Exploitez au mieux les capacités du PCW.  
Code 8868 129 F

### GRAPHISME EN 3 DIMENSIONS

SYBEX  
Représenter des polyèdres, des surfaces, vos idées les plus complexes en trois dimensions sur votre écran. Les listings sont accompagnés de nombreuses figures et organigrammes. Vous parviendrez à promener votre écran comme une caméra dans un labyrinthe diabolique.  
Code 8837 148 F

# LIBRAIRIE AMSTRAD

**LOCOSCRIP** SYBEX  
Ce livre est une introduction au traitement de texte LOCOSCRIP de PCW. Par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide pour une meilleure utilisation de ses fonctions.  
Code 8861 **110 F**

**MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR** SYBEX  
Un ouvrage destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine. Il présente des méthodes de programmation en Assembleur Z80 accompagnées de nombreux exemples, de programmes et d'applications.  
Code 8717 **148 F**

**ROUTINES EN ASSEMBLEUR** SYBEX  
Routines en assembleur pour AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Leur description est accompagnée d'une étude détaillée des principes de mise en œuvre de sous-programmes en assembleur.  
Code 8721 **98 F**

**ASTROCALC** SYBEX  
A partir de ce livre, établissez vous-même vos calculs, vos comparaisons de thèmes astrologiques grâce à des programmes en basic.  
Code 8833 **148 F**

**GAGNEZ AUX COURSES** SYBEX  
Ce livre vous explique comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course de manière rationnelle et rapide. Les appréciations personnelles, les pronostics, les statistiques et les fichiers de chevaux.  
Code 871193 **128**

**GUIDE DU BASIC ET DE L'AMDOS** SYBEX  
Ce guide est un dictionnaire complet du basic AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée, commentée par des exemples de programme.  
Code 8793 **128 F**

**MULTIPLAN POUR L'ENTREPRISE** SYBEX  
Apprenez l'utilisation de MULTIPLAN avec une série d'exercices, un guide de référence, toutes les commandes MULTIPLAN et quinze exemples d'utilisations dans les divers domaines de la gestion. Ce livre divisé en trois parties facilite une meilleure utilisation du logiciel.  
Code 8728 **172 F**

**D BASE II INTRODUCTION** SYBEX  
Introduction à D BASE II permet aux lecteurs mêmes débutants, d'aborder la programmation et toutes les fonctions dans la création d'une base de données.  
Code 8732 **188 F**

**D BASE II APPLICATIONS** SYBEX  
Ce livre permettra à tous les possesseurs de D BASE II de mieux exploiter leurs logiciels. Tous les aspects de son utilisation sont abordés de façon concrète à l'aide d'exemples.  
Code 8731 **168 F**

**WORDSTAR APPLICATIONS** SYBEX  
Tirez le meilleur parti de ce traitement de texte. Avec ce livre, de nombreuses applications de façon très détaillée vous permettront de progresser sans effort.  
Code 8730 **168 F**

**CPM PLUS 6128/8256** PSI  
Ce livre vous apprend à vous servir de l'éditeur, à copier, protéger ou lister un fichier, formater ou dupliquer sur disque. Une aide précieuse pour profiter à fond du CPM.  
Code 8838 **100 F**

**SUPER GENERATEUR DE CARACTERES** PSI  
Un recueil de graphiques très variés, personnages, animaux, objets divers et éléments de jeux d'aventure pour que tout utilisateur AMSTRAD puisse aussi illustrer ou animer ses programmes.  
Code 8739 **140 F**

**PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD** PSI  
Apprenez à maîtriser la photographie sur AMSTRAD à travers de nombreux programmes basic pour régler vos flashes, calculer le temps de pose. Un ouvrage intéressant pour tous les passionnés de la photo.  
Code 8759 **130 F**

**GRAPHISME EN ASSEMBLEUR** PSI  
Pour concevoir et améliorer le graphisme en assembleur, vous apprendrez à le maîtriser grâce à de nombreux programmes commentés dans ce livre.  
Code 8758 **145 F**

**TURBO PASCAL** PSI  
La TURBO PASCAL est l'une des versions les plus récentes et d'une rapidité exceptionnelle. Un ouvrage très complet avec de nombreux conseils de programmation pour tout utilisateur de ce langage.  
Code 8858 **135 F**

**3 ETAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE** PSI  
Ce livre vous dévoile l'intelligence artificielle de façon simple et pratique grâce à des exemples et 27 programmes basic. Utilisez toutes les ressources de votre AMSTRAD.  
Code 8866 **160 F**

**AMSTRAD A L'ECOLE** PSI  
21 programmes en basic, pratiques pour aborder ou réviser les matières principales des classes primaires : éveil, calcul, français, jeux éducatifs. De l'âge de cinq ans à douze ans.  
Code 8724 **120 F**

**AMSTRAD EN MUSIQUE** PSI  
Ce livre vous aide à réaliser vos séquences musicales en vous appuyant sur des instructions basic que possède l'AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128.  
Code 8864 **168 F**

**BASIC AMSTRAD** Méthode pratique  
TOME 1 - Vous, débutant, qui souhaitez pousser votre AMSTRAD à son meilleur niveau, découvrez ce livre. Grâce à de nombreux exemples sur toutes les bases : gestion des interruptions en basic, programmes de graphisme, etc... Il vous fera découvrir la rapidité exceptionnelle d'exécution de l'AMSTRAD.  
Code 8839 **105 F**

**CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR CPC** PSI  
Les programmes de dessin et d'animation sont écrits en basic et en assembleur Z80. Pour toute personne désireuse de développer ses connaissances techniques et leur sens créatif.  
Code 8716 **110 F**

**CLEFS POUR D BASE II ET III** PSI  
Un ouvrage idéal destiné aux cadres d'entreprise qui souhaitent utiliser efficacement D BASE II et D BASE III. Entre autres : exemples d'application, propositions de programmes de tri, traitement d'erreurs, liste des fonctions et commandes de D BASE. Permet une meilleure utilisation de ce logiciel.  
Code 8726 **285 F**

**CLEFS POUR AMSTRAD TOME 2, Système Disque** PSI  
Ce deuxième volume se concentre plus particulièrement sur le système disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés. La deuxième partie est consacrée aux possesseurs de PCW 8256.  
Code 8840 **155 F**

**PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD** PSI  
Cet ouvrage s'adresse aux lecteurs qui veulent étudier en détail la gamme complète des périphériques de vos CPC, à utiliser les disques en accès séquentiel et en accès direct, ce livre vous permettra de maîtriser la manipulation de fichiers dans vos applications.  
Code 8707 **120 F**

**JEUX ET AVENTURE AMSTRAD** SYBEX  
Code 8883 **128 F**

**MINITEL ET MICRO ORDINATEUR** SYBEX  
Code 8876 **110 F**

**GUIDE DU LOGO** SYBEX  
Code 8873 **128 F**

**AMSTRAD - TURBO PASCAL** SYBEX  
Code 8872 **148 F**

**INTRODUCTION AU TURBO PASCAL** SYBEX  
Code 198 F

**BIBLE DU GRAPHISME MICRO-APPLICATION** Code 8775 **199 F**

**LE LIVRE DU LOGO MICRO APPLICATION 18** Code 8764 **149 F**

## PCW 8256 / 8512

**GESTION SUR AMSTRAD PCW** PSI  
Code 8750 **175 F**

**CLEFS POUR AMSTRAD PCW** PSI  
Code 8767 **215 F**

**LE GRAND LIVRE DU PCW**  
Pour utiliser au mieux le LOCOSCRIP, le CPM et le Basic MALLARD. Il vous permettra d'écrire des routines d'édition, un générateur de masque de copie, des routines de tri et une gestion de fichiers.  
Code 0000 **179 F**

## PC 1512

**GUIDE DE L'UTILISATEUR PC 1512** SYBEX  
Code 8875 **128 F**

**GUIDE BASIC 2 PC 1512** SYBEX  
Code 8874 **128 F**

**DOS PLUS PC 1512** SYBEX  
Code 8788 **128 F**

**MS DOS, GUIDE DU PROGRAMMEUR** SYBEX  
Code 8787 **248 F**

**PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR** SYBEX  
Code 8086/8088 **268 F**

**LIVRE DU BASIC 2, PC 1512 MICRO APPLICATION** Code 8766 **179 F**

**TRUCS ET ASTUCES POUR PC 1512 MICRO APPLICATION** Code 8778 **179 F**

**TRUCS ET ASTUCES POUR TURBO PASCAL MICRO APPLICATION** Code 8782 **149 F**

**DU BASIC AU TURBO PASCAL POUR PC** Code 199 F

**ECRANS ET FICHIERS EN LANGAGE C POUR PC MICRO APPLICATION** Code 8777 **199 F**

**GUIDE DE REFERENCE TECHNIQUE POUR PC 1512 MICRO APPLICATION** Code 8763 **249 F**

**DOS PLUS SUR AMSTRAD PC** PCV Diffusion - PSI  
Code 8780 **148 F**

**GEM SUR AMSTRAD PC** PCV Diffusion - PSI  
Code 8784 **185 F**

**CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC** PCV Diffusion - PSI  
Code 8786 **195 F**

**D BASE ET SES FICHIERS D BASE III et III Plus** Code 7516 **185 F**  
**MS DOS PAS A PAS** Code 8880 **135 F**  
**CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES** PCV Diffusion - PSI  
Code 8873 **195 F**  
**LIVRE 1 - BASIC 2** AMSTRAD

**EDITIONS PSI**  
**Dictionnaire du Basic IBM** ..... 195 F  
**Techniques de Basic sur IBM/PC** ..... 180 F  
**Disquette "Techniques de Basic sur IBM/PC"** ..... 215 F  
**Gestion de données et fichiers sur IBM/PC et compatibles** ..... 170 F  
**Au cœur de l'IBM/PC** ..... 120 F  
**Disquette "Gestion de données et fichiers sur IBM/PC"** ..... 215 F  
**Assembleur 8088 et BIOS de l'IBM/PC** ..... 250 F  
**Assembleur 8088 et BIOS de l'IBM/PC** ..... 175 F  
**Multiplan version 2 par l'exemple pour PC** ..... 150 F  
**50 modèles Multiplan, gérer sur IBM/PC** ..... 130 F  
**Exploitation d'enquêtes sur IBM/PC** ..... 120 F  
**Introduction à l'analyse financière sur Multiplan pour PC** ..... 110 F  
**Comptabilité sur IBM/PC et compatibles (+ disquette)** ..... 385 F  
**Turbo Pascal sur IBM/PC** ..... 165 F  
**Le relationnel sur IBM/PC** ..... 150 F  
**Clefs pour Word 2 pour PC et compatibles** ..... 200 F  
**PC, Modems et Serveurs** ..... 210 F  
**Télécommunications sur IBM/PC** ..... 140 F  
**Basic et ses fichiers Tome 1** ..... 110 F  
**Basic et ses fichiers Tome 2** ..... 105 F  
**Clefs pour D Base et III** ..... 285 F  
**Clefs pour Lotus I, II, III** ..... 130 F  
**Clefs pour MS-DOS versions 2 et 3** ..... 190 F  
**Clefs pour Multiplan, version 2.0** ..... 105 F  
**Clefs pour Open Access** ..... 280 F  
**Clefs pour Textor** ..... 185 F  
**Clefs pour Word II sur PC** ..... 200 F  
**D-Base III en 12 commandes** ..... 95 F  
**Ecrire en D-Base II et III** ..... 195 F  
**Introduction à l'informatique de gestion par Turbo Pascal** ..... 200 F  
**Le langage de recherche de D-Base III** ..... 95 F  
**Le livre de Framework** ..... 150 F  
**Le livre de Lotus I, II, III, version II** ..... 195 F  
**Le livre de MS/PC-Dos** ..... 130 F  
**MS-DOS pas à pas, versions 2 et 3** ..... 135 F  
**Plus loin avec D-Base III** ..... 95 F  
**Clefs pour PC et compatibles** ..... 195 F  
**Programmer en D-Base III et III+** ..... 185 F  
**Super Jeux PC et compatibles** ..... 120 F

**EDITIONS SYBEX**  
**Programmation en assembleur du 8086/8088** ..... 198 F  
**Programmation du 8086/8088** ..... 198 F  
**Guide de MS-DOS** ..... 198 F  
**Introduction à Lotus I, II, III** ..... 148 F  
**Lotus I, II, III - Programmation des macro-commandes** ..... 198 F  
**Lotus I, II, III pour l'entreprise** ..... 178 F  
**Multiplan pour l'entreprise** ..... 148 F  
**Visicalc pour l'entreprise** ..... 148 F

**Visicalc Applications** ..... 148 F  
**Introduction à D-Base II** ..... 178 F  
**Introduction à D-Base III** ..... 198 F  
**Applications D-Base II** ..... 148 F  
**Graphiques sur IBM/PC** ..... 148 F  
**IBM/PC - Guide de l'utilisateur** .. 78 F  
**IBM/PC 66 programmes Basic** ..... 78 F

**NOUVEAUTES**  
**PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR 68000 SUR ATARI ST** CEDIC NATHAN  
Pour ATARI. Le microprocesseur 68000 est ici présenté en détail : jeux d'instructions, adressage, implantation en mémoire sur les modèles ATARI. Les routines d'exploitation GEM sont ensuite décrites et utilisées dans plusieurs programmes d'application. Cet ouvrage, présenté de façon très progressive, intéressera tous les programmeurs sur ATARI, débutants ou chevronnés.  
119 F  
**LE LIVRE DU MS-DOS 3.10** CEDIC NATHAN  
Pour PC. Les programmeurs de MICROSOFT ont écrit le MS-DOS. Appelé parfois PC-DOS pour l'IBM PC, le MS-DOS est maintenant le système d'exploitation standard de plus de 500 microordinateurs. Voici pour la première fois une présentation approfondie du logiciel dont le rôle est d'indiquer à votre ordinateur comment il doit opérer.  
265 F  
**LE GUIDE LOTUS/SYMPHONY** CEDIC-NATHAN  
Pour PC. Le guide Lotus/Symphony a été écrit par des collaborateurs de LOTUS, la société qui a développé 1.2.3, Symphony et Jazz, les plus vendus des logiciels professionnels. Ce guide sera pour l'utilisateur débutant la meilleure initiation à Symphony. Les nombreuses copies d'écrans et schémas explicatifs l'aideront à aborder le logiciel dans de bonnes conditions. C'est un guide d'apprentissage par l'exemple. La création et la modification de documents y sont décrites dans tous les environnements de travail : tableur, traitement de texte, base de données, graphiques et communications.  
265 F  
**MUSIQUE ET MIDI MICRO APPLICATIONS**  
Découvrez l'information musicale dans cet ouvrage conçu avec simplicité et rigueur pour la plus grande satisfaction du lecteur. Principaux sujets traités : programmation du circuit sonore YM 2149. Comment utiliser l'interface midi ? Programme : un séquenceur polyphonique midi. Programme : un éditeur de sons pour synthétiseur Roland JX8P. Liste commentée des codes midi. Les applications de l'information dans le domaine acoustique (RCAM - CEMAMU). Description des logiciels musicaux les plus caractéristiques sur ATARI ST. Une dizaine de programmes et plus de 20 schémas pour illustrer parfaitement l'emploi de l'ordinateur dans la musique.  
149 F  
**MUSIQUES ET SONS** SYBEX  
Les programmes écrits en ST BASIC présentent les moyens qui permettent la mise en œuvre des différents composants musicaux ainsi que de l'interface midi. Une introduction à la théorie des sons permet à l'utilisateur de mieux comprendre la fonction des commandes Sound et Wave de l'ATARI ST. Cet ouvrage contient : plus de 40 programmes prêts à l'emploi. Une routine permettant de gérer l'entrée des données à partir de l'interface midi. Un programme Basic de composition musicale. Une description des différents logiciels et synthétiseurs utilisables avec le ST. Un guide de références.  
169 F  
**MISE EN ŒUVRE DU 68000** SYBEX  
Ce livre permet d'exploiter les possibilités du 68000. Organisation générale des échanges et les différents types d'exceptions. La seconde partie est consacrée à l'aspect logiciel : organisation des données en mémoire, les différents modes d'adressage, le jeu d'instructions. Un chapitre est consacré à chacun des processeurs de la famille : 68008, 68010, 68012 et 68020.  
210 F  
**INITIATION AUX BASES DE DONNEES POUR MICROORDINATEUR. APPLICATION A D BASE II PC** LA COMMANDE ELECTRONIQUE  
Ce livre explique comment créer des fichiers, manipuler les données et employer les commandes de D BASE II PC. Le lecteur apprendra en langage clair comment préparer, créer, modifier, améliorer et utiliser une base de données ainsi que la manière de mettre en œuvre D BASE II PC pour des applications de gestion. De nombreuses images d'écrans illustrent cet ouvrage.  
250 F

**INTRODUCTION A FRAMEWORK PREMIER** LA COMMANDE ELECTRONIQUE  
Cet ouvrage didactique est abondamment illustré. Grâce à lui, tout débutant pourra comprendre et apprendre à utiliser par la pratique les différentes parties du logiciel FRAMEWORK PREMIER.  
250 F  
**PRISE EN MAIN DE FRAMEWORK II** LA COMMANDE ELECTRONIQUE  
Ce livre de 225 pages, en français, abondamment illustré, permet de s'initier rapidement à FRAMEWORK II. Grâce aux deux disquettes incluses, pour PC et compatibles, vous pourrez évaluer et essayer tous les aspects de FRAMEWORK II. Les principaux produits augmentant l'ergonomie et les performances de FRAMEWORK II sont également mis en valeur. Les commentaires apportés à leurs utilisations vous permettront ainsi de mieux apprécier les potentialités de FRAMEWORK II.  
150 F  
**SUPPORT DE COURS A FRAMEWORK II** LA COMMANDE ELECTRONIQUE  
Les nombreuses leçons permettront aussi bien à l'utilisateur individuel qu'au formateur de procéder à un enseignement didactique et progressif de FRAMEWORK II. Chaque leçon est composée d'un texte d'une représentation d'écran pouvant être photocopiée en transparent et d'exemples sur disquette.  
593 F  
**REFERENCE DE PROGRAMMATION A FRAMEWORK** LA COMMANDE ELECTRONIQUE  
Ce livre de 400 pages, en français, est destiné aux programmeurs, afin de leur fournir toutes les explications leur permettant d'utiliser FRED, le puissant langage structuré de FRAMEWORK qui donne à celui-ci une dimension exceptionnelle. Il est complété par une application : analyse financière des résultats d'une entreprise sur cinq ans.  
350 F  
**PRISE EN MAIN D'BASE III Plus** LA COMMANDE ELECTRONIQUE  
Cet ouvrage de 168 pages, en français, abondamment illustré, constitue une première approche pratique de D'BASE III Plus. Il est accompagné d'une disquette de démonstration disposant de toutes les fonctionnalités du programme complet mais avec un nombre d'arrangements par fichier limité à 31. Comparé à D'BASE III, D'BASE III Plus intègre tout un ensemble d'améliorations et en particulier un mode d'assistance pour les utilisateurs débutants. L'utilisateur non professionnel peut ainsi gérer tout type d'informations sans avoir recours à la programmation.  
150 F  
**GUIDE DE PROGRAMMATION AVANCEE (D'BASE II, D'BASE III et D'BASE III Plus)** LA COMMANDE ELECTRONIQUE  
Ce livre en français d'environ 1000 pages est dédié aux programmeurs avertis de D'BASE II, D'BASE III et D'BASE III Plus. Il constitue la bible D'BASE indispensable aux programmeurs. La somme considérable d'informations techniques qui le compose provient de l'expérience accumulée par 4 ans d'activité du support logiciel de Ashton-Tate.  
495 F  
**INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SUR ST MICRO APPLICATION**  
Découvrez l'intelligence artificielle : méthodes et procédures les plus courantes sont présentées et illustrées par de nombreux programmes d'exemple, tous écrits en GASK. Sont également abordés les différents langages de l'intelligence artificielle tels que PROLOG, LISP et LOGO.  
179 F  
**LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE + DISQUE DUR ET RAMDISK / ATARI ST MICRO APPLICATION**  
Les lecteurs de disquette et de disque dur ATARI offrent de nombreuses possibilités qui ne sont pas évoquées dans le manuel. LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE a pour but de vous donner les informations, trucs, astuces et programmes utiles pour tirer le maximum de votre unité de mémoire de masse. Extrait du sommaire : les boots secteurs et la BIOS Parameter Block ; Formatage par programme de la disquette et du disque dur ; Structure des fichiers ; RAM DISK et programme de copie de la disquette vers le RAM DISK ; interface BASIC TOS ; Formatage non standard des disquettes ; Accès au contenu des disquettes en BASIC ; Moniteur disque... Ce livre est le must absolu et est indispensable à tous ceux qui possèdent un ST et veulent en profiter.  
Livres + disquette **299 F**

**AMSTRAD MAGAZINE** REVUE Code 8842 **19 F**  
**AMSTRAD USER** REVUE Code 8860 **10 F**  
**ECHO PCW** REVUE **30 F**

**REVUES**

**AMSTRAD MAGAZINE** REVUE Code 8842 **19 F**  
**AMSTRAD USER** REVUE Code 8860 **10 F**  
**ECHO PCW** REVUE **30 F**



10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

# KORTEX

## KX COM 2

### le fameux logiciel de communication

Unanimentement reconnu comme le logiciel de communication le plus facile et performant, KX COM est une exclusivité KORTEX. La version 2 incorpore de nombreuses fonctionnalités et améliorations dont : transfert de fichiers très sophistiqués, langage de commandes (macros) et bien d'autres... Fourni en standard avec toutes les cartes KORTEX.

**390F HT**

pour mise à jour  
avec manuel

## KORTEX 1200/2400

### 1200 Full et Hayes

Toutes les fonctions de la KX TEL avec en plus :

- comptabilité Hayes (fonctionne avec Crosstalk, etc...)
- 1200 bauds full duplex (V22) et appel automatique agréé PTT
- la Kortex 2400 (8950 F HT) dispose en plus de 2400 bauds full duplex (V22 bis). Agrément PTT en cours.

**4950F HT**

## KX SERV + KALIOP

### serveur Minitel et composeur de pages

KX SERV est un serveur Minitel monovoie programmable. KALIOP est un composeur de pages videotex utilisable avec tout serveur Minitel dont KX SERV. Facilité d'utilisation exceptionnelle (souris, menu, fenêtres).

**1950F HT**

## KX MAIL 2

### mailing à partir de l'annuaire Minitel

Logiciel permettant aux possesseurs de carte KORTEX de constituer des mailings ainsi que des fichiers prospection à partir de l'annuaire électronique du Minitel. La version 2 gère les codes postaux dans toute la France. Son utilisation est particulièrement simple. Dix minutes s'écoulent entre la décision d'effectuer un mailing et sa réalisation complète.

**POSSIBILITES DE MAILING MULTI CRITERES SUR TOUTE LA FRANCE** : une catégorie professionnelle sur une localité, une catégorie professionnelle sur un département, par rue dans une ville. La capture des informations et leur traitement sont intégralement automatisés.

**MODE D'EDITION** : le résultat du traitement peut être édité sous 3 formes différentes :

- **sur support magnétique** : (disquette ou disque dur) vous garantissant la pérennité des informations.
- **Sous forme de liste papier** : la liste mailing comprenant le nom, l'adresse, le lieu et le code postal de chaque élément ; la liste phoning avec le nom, le lieu, les numéros de téléphone, plus une annotation ; la liste complète éditant toutes les informations de chaque élément.
- **Sous forme d'étiquettes courrier** autocollantes avec le nom et l'adresse

Il est également possible de transférer ces fichiers sous format ASCII, afin de les exploiter au moyen de traitement de texte, base de données et tableur (DBASE, SYMPHONY, LOTUS 123).

**LE MAILING S'EFFECTUE EN 3 ETAPES** :

1. A l'aide du logiciel KX MAIL et de la carte KX TEL vous capturez les pages Vidéotex de l'annuaire concernant votre mailing sur support magnétique.
2. La procédure "Nettoyage" du logiciel KX MAIL formate les informations recueillies et les trie dans un fichier.
3. La procédure d'édition du logiciel KX MAIL complète le mailing en imprimant sur papier le résultat, sous les formes décrites ci-dessus.

**1950F HT**

## Carte modem intégrée avec son logiciel KX-TEL

KX-TEL est une carte modem livrée avec son logiciel (KX COM), permettant à l'IBM PC et ses compatibles de :

- Se comporter en Minitel, dont il sauvegarde les informations.
- Se connecter à des centres serveurs asynchrones (TRANSPAC).
- Communiquer de PC à PC (transfert de fichiers, messageries internes).

### Le système

se compose de :

- La carte modem KX-TEL (enfichable dans le micro-ordinateur).
- Un logiciel de communication, à fenêtres.
- Un câble reliant le PC à la prise téléphonique.

KX-TEL est conçu et produit par Kortex International, entreprise primée en 1985 par le Ministère du Redéploiement Industriel et du Commerce Extérieur.

KX-TEL est une réalisation exclusivement française, adaptée aux normes en vigueur. (Agréée PTT N° 85 112 D du 05.11.85).

### Caractéristiques techniques.

#### La carte KX-TEL.

- **Carte modem** enfichable dans tout micro-ordinateur compatible PC, XT ou AT.
- **Standards de transmission** : CCITT V21 (300 Bauds) origine et réponse, V23 (1200/75 Bauds) réversible, ainsi que Bell 103 et 202.
- **Haut-parleur** permettant de contrôler l'état de la ligne durant une numérotation.
- **Interface asynchrone** incluse dans la carte, compatible avec la carte asynchrone standard.
- **Quatre choix pour le décodage** permettent une utilisation conjointe avec des interfaces asynchrones existantes, ou la mise en parallèle de quatre KX-TEL.

- Une prise gigogne permet le raccordement direct au réseau téléphonique et le branchement d'un poste téléphonique, commuté automatiquement par programme.

- La configuration du modem et la numérotation sont entièrement contrôlées par programme.

#### Le logiciel KX COM.

- Fonctionne aussi bien avec la carte d'affichage monochrome qu'avec la carte graphique couleur.
- Très simple d'emploi, grâce à l'utilisation de fenêtres et de menus.
- Auto-documenté à tous les niveaux.
- Sauvegarde des configurations dans des répertoires.
- Un mode apprentissage permet au programme de mémoriser toute séquence d'accès.
- Un protocole par paquets permet de transférer des fichiers à vitesse optimale (1200 Bauds) en toute sécurité.

#### KX-TEL 3 touches suffisent...

Gérée par un logiciel à fenêtres, la carte KX-TEL est d'une grande simplicité d'utilisation. Ce logiciel permet non seulement d'effectuer la configuration, mais aussi de la stocker sur le répertoire (plus de 100 configurations mémorisables) et de la sauvegarder sur disque. Après avoir choisi le serveur, la connexion est ensuite établie en tapant la touche ENVOI qui compose automatiquement le numéro : vous êtes en communication.

Ainsi plus besoin d'intermédiaires tels le modem externe ou le téléphone. Finies les manipulations répétées de contrôle des paramètres (standard, direction, format, parité). Mémorisation des commandes d'accès à l'information.

#### La communication de PC à PC.

- Après sélection du correspondant dans le répertoire, à l'aide du curseur, la communication entre les deux PC s'établit par appui de la touche ENVOI ; la numérotation se fait alors automatiquement et le dialogue peut commencer :
- Messagerie interne.
  - Mise à jour des stocks.
  - Consultation de tarifs.
  - Réception de devis, de factures.
  - Transmission d'étude et réponse commentée.
  - Télémaintenance.
- Si les deux PC en communication sont munis de la carte KX-TEL, ils peuvent envoyer et recevoir des fichiers sans intervention extérieure.
  - Si l'un des deux PC ne possède pas la carte KX-TEL, il est alors possible de sortir du logiciel, tout en restant en ligne, et de lancer un autre logiciel de communication. La carte KX-TEL se comporte en modem externe.

#### Les informations du Minitel sur PC.

- **Accès aisé et coût réduit.** Pour accéder aux serveurs Vidéotex, sans Minitel ni téléphone, le mode « Minitel » permet de correspondre avec un serveur utilisant le protocole Vidéotex (Télérel, annuaire).
- **Gain de temps.** La mise en mémoire des différents codes d'accès au serveur est définitive. Les touches spécifiques du Minitel ayant été reportées sur les blocs des touches de fonctions, on bénéficie ainsi d'un clavier professionnel lors des interrogations Vidéotex. Lors de l'appel, plus de numéro à composer, ni de signal à attendre ; il ne reste qu'à sélectionner la rubrique désirée et appuyer la touche ENVOI.
- **Sauvegarde de l'information sur disque.** - Nécessaire à la constitution de mailings ou de bases de données. - Possibilité de traiter l'information sur tout autre logiciel (traitement de texte ou bases de données) pour la stocker, l'imprimer, l'annoter, l'envoyer à un autre PC.
- **Réduction du coût.** La mémorisation des codes d'accès et la sauvegarde de l'information, réduisent la durée de connexion avec le Minitel. C'est hors taxation, et donc hors taxation, que l'information est lue et traitée. De plus, une horloge programmable aide à gérer le temps de connexion.

#### Nouveau :

- Emulation graphique.
- Capture de pages graphiques.
- Logiciel résident mémoire

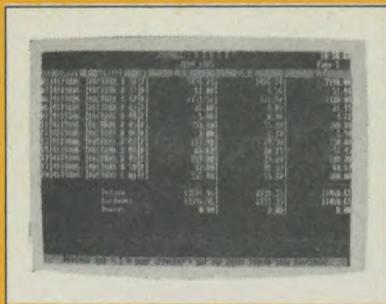


**1482F TTC**

## TURBOCÉRÈS logiciel de gestion intégré

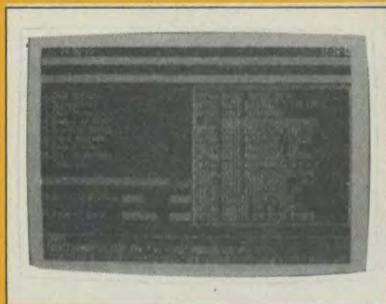
### MODULE DE COMPTABILITÉ

- Gestion du plan comptable
- Saisie des écritures comptables
- Liste des écritures comptables
- Édition des journaux
- Consultation des comptes
- Édition des comptes
- Édition des balances
- Lettrage/délettrage des comptes
- Reports à nouveau
- Restauration des comptes



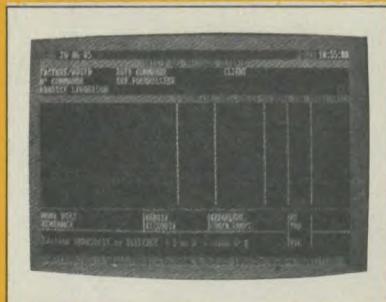
### MODULE DE GESTION DES STOCKS

- Gestion du fichier des articles
- Consultation des articles
- État sélectionné des articles
- Modification du tarif de vente
- Édition du tarif de vente
- Mouvements des stocks
- Historique des stocks



### MODULE DE FACTURATION

- Gestion du fichier des clients
- Consultation des clients
- Saisie des factures
- Gestion des commandes
- Édition des factures
- Édition du journal des ventes
- Transfert des factures en comptabilité
- Transfert des mouvements de stocks
- Contrôle des règlements



### MODULE DE COMMANDE A FOURNISSEURS

- |                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| Gestion du fichier des fournisseurs  | Édition du journal des commandes               |
| Consultation des fournisseurs        | Transfert des commandes en comptabilité        |
| Saisie des bons de commande          | Transfert des mouvements de stock              |
| Gestion des commandes à fournisseurs | Édition des traites à fournisseurs / archivage |
| Édition des bons de commande         |  |

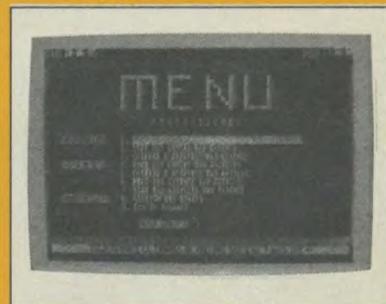
Le logiciel de gestion TURBOCERES a été conçu pour être exploité par des PME et PMI. Toutefois, des sociétés très importantes sont susceptibles de l'utiliser car il peut gérer des fichiers de plus de 32000 enregistrements. Il se présente sous la forme de 7 disquettes programmes et une disquette système.

**Configuration nécessaire :** Le logiciel TURBOCERES peut être exploité sur IBM PC, XT, AT et compatibles, équipés de deux lecteurs de disquettes ou d'un lecteur et un disque dur. Mémoire minimum requise : 256 Ko. Ecran couleur ou monochrome.

## 1990<sup>F</sup> HT les 7 modules

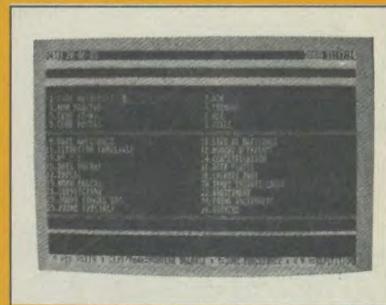
### MODULE DE STATISTIQUES

- État des ventes par représentant
- État des ventes par client
- État du chiffre d'affaires par client
- État des ventes par article
- État du chiffre d'affaires par article
- État des clients par article
- État des articles par client
- Gestion des effets
- Conversion des fichiers CERES en fichiers ASCII



### MODULE DE PAIE

- Gestion du fichier des salariés
- Gestion du fichier des rubriques
- Gestion du fichier des caisses
- Préparation des salaires
- Édition de bulletins de salaires
- Édition du journal des salaires
- État des salaires par rubrique
- État des cotisations par caisse
- État des versements aux salariés
- Édition du D.A.S.
- Transfert en comptabilité
- Réinitialisation des compteurs



### MODULE D'UTILITAIRES

- |  |  |
|--|--|
| Édition du bilan et annexes            | Pour commencer une nouvelle année                |
| Comptabilité analytique                | Examen des fichiers CERES                        |
| Comptabilité budgétaire                | Conversion des fichiers CERES en fichiers symbol |
| Calcul de la TVA sur les encaissements |  |

### BOURSE

750<sup>F</sup> HT

Ensemble de programme permettant :

- 1) la gestion des valeurs boursières avec introduction des cotations, calcul des moyennes, écarts-types, coefficients de corrélation, droite de régression linéaire, courbe de variations de cotations (avec ou sans écran et imprimante graphiques), tendances ;
- 2) la gestion de portefeuille boursier utilisant la première partie avec calcul des résultats, signalisation des valeurs à liquider.

### GESTION DES NOMENCLATURES

480<sup>F</sup> HT

En liaison avec le fichier de TURBOCERES, ce programme permet la création et la mise à jour de nomenclatures, avec calcul de prix selon les prix d'achat, de revient ou de vente de chaque article. Possibilités de rechercher les articles utilisés. Une nomenclature peut être composée d'articles ou d'autres nomenclatures, ce qui offre des possibilités de sous-niveaux illimitées.

### LOCACERES

550<sup>F</sup> HT

Destiné aux entreprises louant du matériel, ce programme permet l'édition de factures mensuelles répétitives, avec transfert dans les modules de comptabilité et statistiques de TURBOCERES.

### TURBOCERES +

990<sup>F</sup> HT

Liaisons multi-ordinateurs.

Cet ensemble de programme permet, à partir de plusieurs postes, de tenir une gestion complète de l'entreprise. Par exemple :

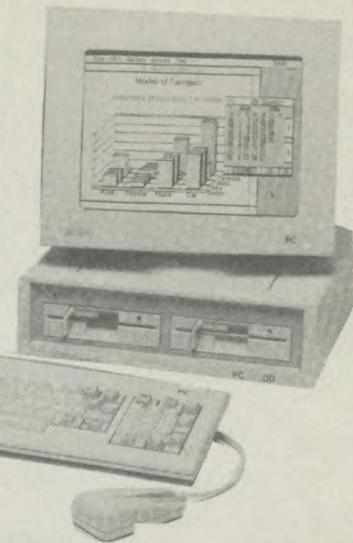
- facturation boutique ou comptoir sur un poste B.
- facturation et saisie des écritures comptables sur un poste A.
- tenue des stocks au dépôt sur un poste C.

Transfert par disquette (ou modem) des écritures des postes B et C sur le poste A, avec mise à jour automatique des fichiers concernés.

Tous les logiciels GEM permettent des fonctions sophistiquées, pourtant simples à utiliser. Menus déroulants, fenêtres, symboles clairs et simples (icônes), GEM vous simplifie l'utilisation d'un ordinateur. Voici 9 logiciels GEM pour vous permettre de valoriser encore plus votre micro. Par exemple un traitement de texte avec GEM WRITE, un emploi du temps avec GEM DIARY, une représentation graphique avec GEM GRAPH, une création artistique avec GEM DRAW et GEM WORDCHART. Consacrez quelques instants à lire les descriptions ci-dessous et vous verrez pourquoi GEM est le choix évident.

## PROGRAMMERS TOOLKIT

Entrez dans le monde de GEM. Ce produit contient tout ce dont vous avez besoin pour donner à vos propres applications la puissance de GEM : des icônes personnalisées, des menus déroulants, des boîtes à messages, la gestion de la souris. Écrivez votre application en langage évolué (PASCAL, C) ou en assembleur ; déterminez, testez, peaufinez avec le Debugger symbolique ; et finalement profitez de l'extraordinaire effet porteur de l'environnement GEM. Il est vivement recommandé d'utiliser un second lecteur de disquette.

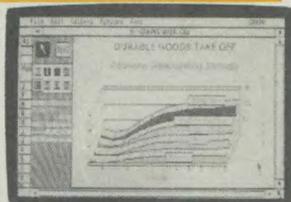


## GEM DRAW

**Vous voici à la tête d'un atelier de dessin.**

GEM Draw est un programme graphique révolutionnaire qui vous permet de créer des graphiques de haute qualité professionnelle, des diagrammes, des logos, des schémas, des illustrations et dessins sur votre Amstrad PC. Si vous avez choisi d'acheter le moniteur couleur d'Amstrad vous dessinerez en couleurs vives et éclatantes, et beaucoup plus rapidement que vous ne le pensez ! Créez n'importe quelle image simplement en choisissant les formes pré-sélectionnées à partir du menu déroulant. Vous pouvez choisir différents types de lignes disponibles dans GEM Draw, et insérer des titres où vous voulez, simplement en cliquant sur le bouton de la souris. Vous avez à votre disposition 3 tailles de fonte différentes et jusqu'à 6 avec GEM Fonts and Drivers Pack. Sélectionnez une image d'une fenêtre et insérez-la à l'intérieur d'une autre fenêtre. Utilisez vos propres graphiques ou ceux mis à votre disposition dans la palette pré-programmée de GEM Draw. Perfectionnez votre dessin à l'aide des nombreux fonds, couleurs et types de ligne mis à votre disposition. Lorsque vous êtes satisfait de votre chef-d'œuvre, GEM Draw vous permet de l'imprimer comme vous le souhaitez. Sur papier ou sur transparent. Par l'intermédiaire des imprimantes et des traceurs de courbes les plus populaires. En noir et blanc ou en couleur. Grâce à GEM DRAW, votre Amstrad PC se transforme en un atelier de dessin.

## GEM GRAPH



**Les graphiques professionnels instantanés ne sont désormais plus une utopie.**

GEM Graph vous permet de réaliser des graphiques de haute qualité professionnelle sur votre Amstrad PC simplement en déplaçant la souris et en appuyant sur un bouton. Graphiques linéaires, Histogrammes, Camemberts. Ou n'importe quelle combinaison de votre choix. Grâce à la compatibilité de GEM avec les périphériques de sortie les plus populaires, par l'intermédiaire du Pack GEM Driver, vous pouvez insérer vos graphiques dans des documents, lettres, imprimés ou transparents. GEM Graph possède une gamme complète de graphiques à votre disposition. Choisissez celui qui vous convient en cliquant sur le bouton de la souris. Sélectionnez vos graphiques pour définir des zones de vente ou comparer des tendances régionales. Servez-vous des symboles mis à votre disposition. Choisissez la taille de votre texte et son style. Ajoutez-y des couleurs. Votre graphique peut même apparaître en 3 dimensions. Vous pouvez même utiliser les données des applications de Lotus 1-2-3, Symphony et dBase III et les transférer dans votre document. Choisissez votre style de graphiques. Il ne vous reste plus qu'à imprimer votre graphique de haute qualité. Avec GEM Graph, mettez aujourd'hui en valeur vos résultats de demain.

## 1990F

## DRAW BUSINESS LIBRARY

**La Business Library : un must pour l'utilisateur de GEM WordChart ou GEM Draw.**

Une bibliothèque de 46 cadres pour mettre en valeur vos idées. Quatre bibliothèques de symboles indispensables pour construire avec GEM Draw des schémas d'organisation, des organigrammes, des diagrammes de contrôles et de circuits électriques. Et toujours la possibilité de "couper-coller" entre deux fenêtres pour construire vos images à partir de la bibliothèque.

**429F**

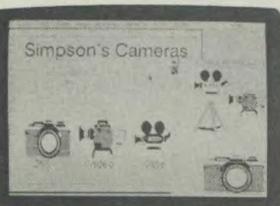
## FONTS & DRIVERS PACK

**Plus de limite à vos sorties papier :** GEM adore les imprimantes. Et réciproquement. Mais chaque imprimante a son langage particulier : c'est pourquoi le GEM Drivers Pack contient les drivers pour les plus classiques d'entre elles :

- Matricielles :
- EPSON JX 80
  - IBM C
  - DIABLO
- Marguerite :
- Diablo 630
- Laser :
- Hewlett Packard Laser Jet 1 / N/B, 75 x 75 points/pouce.
  - Hewlett Packard Jet Plus, - N/B 150 x 150 points/pouce.
  - Apple Laser Writer - N/B 300 x 300 points/pouce. Traceurs
  - Hewlett Packard HP7440, HP7550, HP7470A, HP7475A 2 à 8 couleurs, 1000 x 1000.
  - IBM 7372 - 8 couleurs, 1000 x 1000 points/pouce.

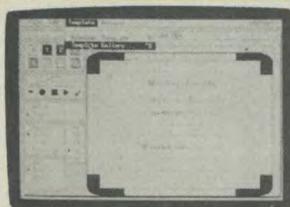
L'utilisation d'une imprimante ou d'un traceur est immédiate, et valable pour toutes les applications GEM.

**429F**



**990F**

## GEM WORDCHART



**Vos présentations montrent la voie!**

Organisez et mettez vos idées en valeur avec GEM WordChart. Créez un programme. Exposez un plan. Insistez sur un point. Construisez un tableau. Faites exploser une idée dans l'un des nombreux formats proposés. Réalisez une couverture, un transparent, ou insérez le résultat dans un texte. Avec GEM WordChart il ne vous faudra pas plus de quelques minutes, simplement en tapant votre texte au clavier. Jouez avec les titres, les bas de page, les styles, les cadres et les couleurs. Pas besoin d'être ingénieur en informatique : presque toutes les commandes sont visuelles. Choisissez, et appuyez sur un bouton. Et utilisez le résultat comme vous le voulez : sur papier, sur transparent, ou inclus dans un texte de GEM Write. GEM WordChart : le dernier mot du professionnel.

**990F**

## GEM DIARY

**L'accessoire de bureau indispensable! Mieux qu'un agenda:**

- un agenda au jour le jour
- un réveil qui vous rappellera vos rendez-vous
- un calendrier perpétuel
- un index

L'agenda de GEM fait partie intégrante du système, toujours disponible dans votre menu lorsque vous travaillez sous GEM. Vous pouvez, instantanément et à n'importe quel moment, même lorsque vous utilisez une autre application de GEM :

- vérifier et mettre à jour votre agenda,
- programmer le réveil qui sonnera à l'heure prévue pour vos rendez-vous,
- vérifier les dates des mois précédents, en cours ou à venir,
- l'utiliser comme aide-mémoire,
- vous référer à votre index et le mettre à jour.



**249F**

## GEM WRITE



**Le traitement de textes qui met fin à l'ère de la frappe.**

GEM Write est un traitement de texte puissant, rapide, dont vous pouvez acquérir la maîtrise en moins d'une heure.

Les menus déroulants, les barres de défilement, les fenêtres s'activent d'un seul mouvement de votre souris. Déplacez, copiez ou effacez un mot, une phrase, un paragraphe ou une page entière d'un seul geste. Centrez votre texte, transformez un mot en gras, italique, soulignez avec la même facilité. Et ce n'est qu'un début ! GEM Write accueille les images de GEM Draw, GEM Graph, GEM WordChart, et GEM Paint que vous avez reçu avec votre AMSTRAD PC.

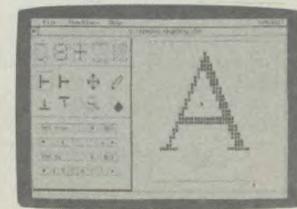
Ce qui signifie que vous pouvez incorporer des diagrammes, des graphiques, des schémas, des logos, des dessins et des illustrations directement dans le corps de votre document d'un seul mouvement de la souris ! Bien plus, GEM Write supporte les imprimantes les plus classiques, y compris les plus récentes imprimantes à laser : ainsi vos sorties papier noir et blanc ou couleurs atteignent la qualité des vues d'écran. GEM Write transporte le traitement de textes dans une dimension totalement nouvelle !

**990F**

## FONTS EDITOR

**Modifiez les polices de caractères de GEM**

Voulez-vous changer de fonte? Avez-vous besoin d'un jeu de caractères différent pour un document spécial? Vous pouvez maintenant créer vos propres fontes ou améliorer celles qui existent déjà. L'Éditeur de Fonte "GEM Font Edit" est aussi facile à utiliser que GEM Paint. Avec Font Edit vous pouvez dessiner des caractères ombrés, script, sérifs, inventer des symboles ou ajouter des alphabets étrangers. De puissantes commandes vous offrent des modèles, vous permettent de redimensionner les paramètres des caractères et d'en modifier la taille, et enfin vous montrez le résultat final à l'écran ou à l'imprimante.



**990F**

## CALCUL ET ECRITURE



FX-86  
BAC

139F



FX-82

119F

### SANS PILES



FX-85

225F



FX-100

229F

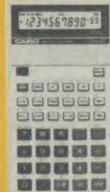


FX-370

289F

## LES SUPER SCIENTIFIQUES

FX-570



339F

FX-470



399F

### POUR FINANCIERS

BF-100



260F

### pour PROGRAMMEURS

CM-100



269F

### POUR LES INGENIEURS QUI VOYAGENT

FX-88



319F

## LES SCIENTIFIQUES PROGRAMMABLES



FX 180 P

195F

FX-3600-P

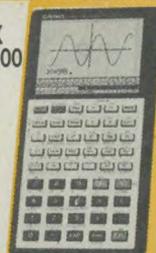


350F



FX 4000 P

445F



Graphique  
FX 7000 G

869F



FX-6000 G

599F

## LES MICRO ORDINATEURS

FX 790 P

890F



FX 790 P  
+ FA 5



1045F

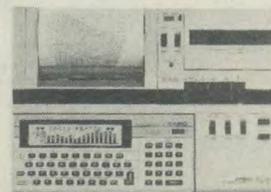
PB 770

1469F



PB 770  
+ FA 11

3990F



FORMAT  
CARTE DE  
CREDIT



PW 100

169F

## CALCULETTES "VIE PRATIQUE"



ML 78  
Heure, date,  
calendrier,  
chronomètre,  
signal horaire,  
2 alarmes

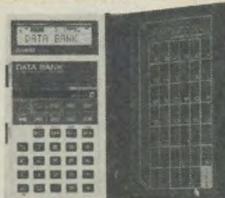
219F

### Calendrier/Agenda



SF 3000

1100F



Annuaire  
bloc notes,  
fichiers  
PF 3200

779F



DC 100

159F

### MINI ANNUAIRES



DC 700

159F

## CLAVIERS SEPRES (touches tactiles)



SL 8

189F



SL 80

189F



SL 81

229F

### TOUCHES CAOUTCHOUC



SL 88

219F



SL 100

259F



SL 110

289F

### LES MINIS



LC 787

99F

LC 110

199F



## LES MINI-IMPRIMANTES

Rouleau intérieur

SR 1

329F



HR 8

389F



JR 150

709F

### IMPRESSION BICOLORE



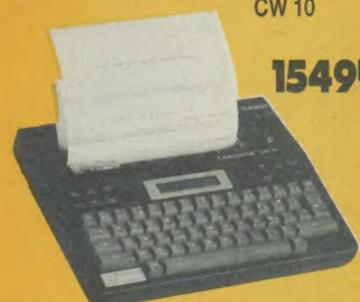
FR 110 HT

675F

## LES MACHINES A ECRIRE

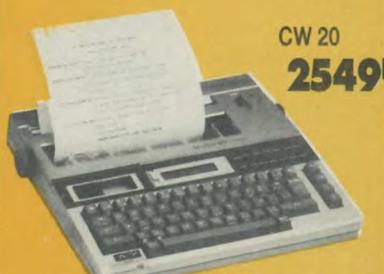
CW 10

1549F



CW 20

2549F



CW 25  
version imprimante 2999F

# CHAINES BUDGET GENERAL AMSTRAD CD-1000 et CD-2000



### HISTORIQUE

La différence entre la CD 1000 et la CD 2000 est la fourniture d'un meuble et des enceintes 15 cm plus grandes dans le sens de la hauteur pour la CD 2000 que pour la CD 1000. Amstrad est en train de devenir le leader mondial de la micro informatique grâce à des produits au rapport qualité prix sans concurrence. En matière de Hi-Fi, la position est la même et la CD 1000 ou CD 2000 représentent un pas en avant dans la démocratisation de la chaîne avec laser disc.

### PRESENTATION ET DISPOSITION DES COMMANDES

La CD 1000 ou CD 2000 hormis le meuble et la dimension des enceintes sont rigoureusement identiques pour l'aspect. Présentation norme satinée. Touches au cliquet, capot platine fumé. De haut en bas du rack, nous trouvons les éléments suivants :

1. Plateau
2. Bouton 33/45 tours
3. Marche/Arrêt de la platine
4. Recherche des stations
5. Bouton FM
6. Bouton PO (MW)
7. Bouton GO (LW)
8. Voyant lumineux d'alimentation
9. Bouton marche/arrêt
10. Egaliseur graphique
11. Balance
12. Voyants lumineux indicateurs de puissance
13. Sélection tuner
14. Sélection cassette
15. Sélection platine T.D.
16. Sélection CD
17. Contrôle du volume
18. Arrêt/éjection
19. Rembobinage
20. Avance rapide
21. Reproduction
22. Enregistrement
23. Pause



24. Arrêt/éjection
25. Rembobinage
26. Avance rapide
27. Reproduction
28. Compteur
29. Remise à zéro du compteur
30. Touche Mono/Stéréo
31. Sélection de la cassette norm./CR2/métal
32. Pause
33. Prise micro droit
34. Prise casque
35. Prise micro gauche
36. Tiror CD
37. Afficheur CD
38. Ouvrir/arrêter/fermer
39. Écoute
40. Pause
41. Recherche avant
42. Recherche arrière

### FONCTIONNEMENT DE LA PLATINE COMPACT DISC

#### Mise sous tension

A l'allumage du bouton d'alimentation (9), 2 tirs appareils sur l'afficheur CD LED (voir fig. 8). Si le tiror est ouvert, il sera fermé automatiquement. S'il y a un disque dans l'appareil, la lecture du nombre de plages commencera (pendant la lecture, les tirs cliqueront ; fig. 9) et sera affiché (fig. 10). Le message d'erreur "Er" sera affiché (fig. 11), pour indiquer qu'il n'y a pas de disque dans le tiror.

#### Lecture d'un disque

Appuyez sur le bouton de fonction CD (16), pressez la touche Close/Stop/Open (38) pour ouvrir le tiror porte-disque. Posez le disque délicatement. AVEC LE CÔTÉ ÉTIQUETÉ DESSUS, sur le plateau (voir fig. 12), appuyez à nouveau la touche Close/Stop/Open pour fermer le tiror. Le nombre total de plages est affiché sur l'afficheur CD. Appuyez sur Play (39), le premier morceau du disque sera lu, et le numéro 1, sera affiché pour le confirmer. Le numéro de chaque

plage sera affiché au fur et à mesure de la lecture du disque. Si l'appareil est déjà sur Play, appuyez à nouveau sur la touche Play (39) et le morceau sera relu.

#### Saut des plages

Si vous maintenez appuyée la touche de lecture Play (39) pendant plus de 2 secondes, l'indicateur CD augmentera d'un chiffre automatiquement, une fois arrivé à la plage choisie, relâchez la touche Play et ce morceau sera lu. Si l'affichage atteint le dernier numéro de ce disque, il retournera à "1" et continuera.

#### Mise en attente

Si la touche Pause (40) est pressée pendant l'écoute, la lecture sera interrompue jusqu'à ce que la touche Pause soit à nouveau pressée. Le mode Pause sera indiqué sur l'afficheur CD par un cliquetement.

#### Fermeture/Arrêt/Ouverture (Close/Stop/Open)

Pour arrêter la lecture pendant l'écoute, appuyez sur la touche Close/Stop/Open (38), appuyez une deuxième fois pour ouvrir le tiror porte-disque, et retirez le disc. Pour refermer le tiror, appuyez à nouveau sur la touche Close/Stop/Open. NE JAMAIS ESSAYER D'OUVRIR OU DE FERMER LE TIROR A LA MAIN OU DE L'OBSTRUER DURANT SA MARCHÉ.

#### Recherche d'avance et de retour

Si les touches d'avance et de retour (41, 42) sont reliées pendant l'écoute, la recherche commencera rapidement, et la lecture continuera à être entendue. (Pendant la pause, la recherche se fera sans son). Si les touches sont pressées plus de 3 secondes, la recherche sera plus rapide, 3 secondes plus tard, la vitesse de la recherche sera augmentée à son maximum et vous n'entendrez plus le disque. Pendant la recherche, le numéro des plages sera affiché sur l'afficheur CD. Notez que la recherche d'avance ne dépassera pas le dernier numéro de la plage du disque, de même que pour la recherche de retour qui s'arrêtera à la plage "1". Si vous forcez ceci, le message d'erreur sera affiché (fig. 11).

#### Affichage d'erreur

Le message d'erreur sera affiché chaque fois que l'appareil recevra une commande interdite. Par exemple, si la touche Play est pressée et qu'il n'y a pas de disque dans le tiror, ou si le disque a été posé sur la mauvaise face.

#### Fonctionnement de la cassette

##### Reproduction simple

Vous pouvez écouter une cassette pré-enregistrée aussi bien sur le lecteur de cassette 1 que sur le 2. Appuyez sur le sélecteur de cassette (14). Puis appuyez sur le bouton "éject" et insérez la cassette

dans l'un ou l'autre des lecteurs. Refermez la porte du lecteur et appuyez sur Play.

Appuyez sur le bouton du sélecteur de cassette (14). Appuyez sur les deux boutons Eject et insérez une cassette dans chaque lecteur (assurez vous que les cassettes sont bien rembobinées au début). Fermez les portes des lecteurs, ensuite appuyez sur Play de la cassette 1 et Play de la cassette 2.

La cassette du lecteur 1 est reproduite jusqu'à la fin, quand elle est terminée, la cassette du lecteur 2 commence automatiquement.

#### Enregistrement

A partir de la radio, d'une platine tourne disque ou d'un disque compact. Lorsque vous écoutez la radio (PO-GO ou FM) ou un disque, vous pouvez en même temps enregistrer ce que vous écoutez sur une cassette, en vous servant du lecteur 1.

Insérez votre cassette dans le lecteur 1 et fermez la porte. Appuyez sur le bouton Pause, puis appuyez sur les boutons Record et Play en même temps pour bien les enclencher.

Quand l'enregistrement est complètement terminé, appuyez sur la touche Stop. Si la cassette se termine avant que vous pressiez Stop, le mécanisme s'arrêtera automatiquement.

Vous pouvez rebobiner la cassette au début en pressant la touche de rembobinage. Appuyez sur Play et sur le sélecteur de cassette pour écouter l'enregistrement.

Pour éjecter la cassette, appuyez à nouveau sur la touche Stop/Eject et la porte cassette s'ouvrira.

#### Copie de cassette à cassette

Vous pouvez faire un duplicata de bande de la cassette 2 sur la cassette 1. Appuyez sur le bouton de sélection de cassette (14).

Insérez la cassette sur laquelle vous voulez enregistrer dans le lecteur 1. Appuyez sur le bouton enregistrement (Record) et écoutez (Play) en même temps pour bien les enclencher. Introduisez la cassette que vous voulez copier dans le lecteur 2 et à l'aide des boutons du lecteur 2, déroulez la bande jusqu'à l'endroit où vous désirez commencer votre copie.

Appuyez sur les touches Pause et Play du lecteur 2. Appuyez sur les deux touches Pause en même temps pour commencer la copie.

Lorsque votre copie est terminée, appuyez sur les boutons stop des cassettes 1 et 2.

#### C) NOTRE OPINION SUR LA CHAÎNE AMSTRAD

Indépendamment, les CD1000 et CD 2000 représentent une fantastique nécessité bien dans l'esprit Amstrad. Toutes nos espérances de vente sont dépassées avec ce produit qui n'a à notre connaissance pas d'équivalence sur le marché sur le plan prix performance.

# CHAINES BUDGET GENERAL AMSTRAD SM-45 et TS-46



18. reproduction (1)
17. touche pause (2)
18. Arrêt / éjection (2)
19. avance rapide (2)
20. rembobinage (2)
21. reproduction (2)
22. enregistrement (2)
23. marche / arrêt
24. cassette 2
25. correcteur physiologique
26. touche tuner
27. touche platine cassette
28. touche platine disque
29. basses
30. touche FM
31. touche Mono/stéréo
32. touche PO
33. touche GO
34. prise antenne FM
35. prise haut-parleur droit
36. prise haut-parleur gauche
37. cordon d'alimentation secteur
38. élévateur du bras de lecteur
39. patte de fixation
40. patte de positionnement manuel
41. sélecteur de vitesse (33/45 Tours)

Des voyants lumineux de droite et de gauche situés sur l'ampil vous indiquent la puissance de sortie de l'ampil.

### FONCTIONNEMENT DU TUNER

PO/GO, pour utiliser ces gammes d'ondes, appuyez sur l'une ou l'autre de ces touches et à l'aide du bouton de recherches des stations, placez-vous sur la station de votre choix. Aucun branchement d'antenne extérieure n'est nécessaire étant donné que l'appareil à une antenne ferrite incorporée.

FM, pour la FM, branchez une antenne co-axiale se trouvant à l'arrière de votre ensemble. Le fil d'antenne doit être équipé d'une prise co-axiale de 75 ohms. Appuyez sur la touche FM, et placez-vous sur une station FM avec le bouton de recherche des stations. Vous éliminez les interférences en pressant sur la touche "Mute". L'indicateur FM stéréo s'allume lorsque vous êtes en FM. Dans les endroits où le signal est faible, soit parce que l'antenne n'est pas bonne soit parce que vous êtes trop loin de l'émetteur, il peut se produire des bruits de fond importants en FM. Les bruits peuvent être réduits en mettant la touche "Mono/stéréo" sur mono. Dans cette position vous écoutez votre émission en mono bien sûr. Notez qu'en PO/GO, l'indicateur stéréo FM, l'AFC et le silencieux ne fonctionnent pas.

### FONCTIONNEMENT DE LA PLATINE DISQUE

La platine disque est protégée par un couvercle anti-poussière. Pour écouter des disques, le bouton (20) de sélection de la fonction Phono doit être enfoncé. La platine disque fonctionne avec des 33 Tours ou des 45 Tours.

### OPERATION

1. Placez le disque sur la platine et sélectionnez la vitesse avec le sélecteur de vitesse (33/45 Tours).
2. Soutenez le bras de lecture.
3. Utilisez la patte de positionnement manuel pour placer le bras sur le disque à l'emplacement désiré. La platine doit maintenant avoir commencé à tourner.
4. Pour placer avec précaution le saphir sur le disque, utilisez avec douceur l'élévateur du bras de lecture.
5. La platine s'arrête lorsque le disque est fini.
6. Le bras doit être délicatement remis en place avant de refaire tourner la platine.
7. L'adaptateur pour 45 Tours au centre de la platine peut être élevé en le tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, et peut être abaissé en le tournant dans l'autre sens.

Si vous utilisez la platine disque avec une puissance élevée (spécialement si les basses sont fortes), assurez-vous que les haut-parleurs ne sont pas à proximité du meuble HiFi pour éviter le retour.

### FONCTIONNEMENT DE LA CASSETTE

Reproduction simple  
Vous pouvez écouter une cassette pré-enregistrée aussi bien sur le lecteur de cassette 1 que sur le 2. Appuyez sur le sélecteur de cassette (27), puis appuyez sur le bouton "Eject" et insérez la cassette dans l'un ou l'autre des lecteurs. Refermez la porte du lecteur, ensuite appuyez sur "Play".

Lecture en continu  
Appuyez sur le sélecteur de cassette (27). Appuyez sur les deux boutons "Eject" et insérez une cassette dans chaque lecteur et appuyez sur "Pause" de la cassette 1 et "Pause" de la cassette 2 (assurez vous que les cassettes sont bien rembobinées au début). Fermez les portes des deux lecteurs, ensuite appuyez sur "Play" de la cassette 1 et "Play" de la cassette 2. Relâchez le bouton "Pause" de la cassette 1. La cassette 1 est reproduite jusqu'à la fin. Quand elle est terminée, la cassette du lecteur 2 commence automatiquement.

Enregistrement  
Lorsque vous écoutez la radio (FM, PO, GO), ou un disque, vous pouvez en même temps enregistrer ce que vous écoutez sur une cassette, en vous servant du lecteur 2.

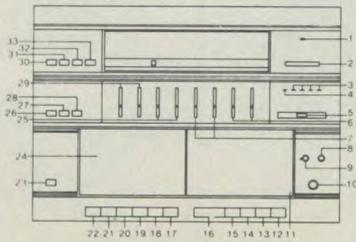
Insérez votre cassette dans le lecteur 2 et fermez la porte. Appuyez sur le bouton "Pause", puis appuyez sur les boutons "Record" et "Play" en même temps pour bien les enclencher; vous devriez pouvoir entendre ce que vous êtes en train d'enregistrer. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur "Pause" et la cassette commencera à tourner. Si vous désirez interrompre temporairement l'enregistrement, appuyez sur "Pause". Pour reprendre, ré-appuyez sur "Pause". L'enregistrement est complètement terminé, appuyez sur la touche "Stop". Si la cassette se termine avant que vous pressiez "Stop", le mécanisme s'arrêtera automatiquement. Vous pouvez rebobiner la cassette au début en pressant la touche de rembobinage. Appuyez sur "Play" et sur le sélecteur de cassette pour écouter l'enregistrement. Pour éjecter la cassette, appuyez à nouveau sur la touche "Stop-eject" et la porte cassette s'ouvrira.

### A) HISTORIQUE

La SM45 et sa sœur la TS46 ne diffère que par l'ensemble et la taille des enceintes qui sont 15 cm plus hautes pour la TS46. Ce sont les tous derniers modèles de la prestigieuse marque Amstrad. Pour ceux qui ne le sauraient pas, près de 15 à 20 % des chaînes en rack vendues en France le sont par Amstrad. Les raisons de ce succès ? L'incroyable rapport prix performance permis grâce à une intégration dans la construction particulièrement poussée et de très grandes séries de fabrication.

### B) DESCRIPTION DE LA CHAÎNE

1. indicateur FM stéréo
2. recherche des stations
3. indicateur de niveau de sortie
4. indicateur de mise sous tension
5. volume
6. balance
7. aiguës
8. prise micro droite
9. prise micro gauche
10. prise casque
11. cassette 1
12. touche pause (1)
13. Arrêt / éjection (1)
14. avance rapide (1)
15. rembobinage (1)



L'AMSTRAD CD 1000 complet  
avec ses enceintes

**3990F**

A crédit CETELEM  
490€ au comptant + 12 mensualités  
de 330,90€ - TEG 18,24%  
Coût total du crédit  
avec assurance : 470,80€

L'AMSTRAD CD 2000 complet  
avec ses enceintes

**4490F**

A crédit CETELEM  
490€ au comptant + 18 mensualités  
de 266,90€ - TEG 18,24%  
Coût total du crédit  
avec assurance : 804,20€

### D) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES.

SECTION AMPLIFICATEUR  
Puissance 10 Watts RMS par canal, puissance totale musicale 40 Watts. Courbe de réponse 20Kz - 20KHz. Distorsion 1 % à pleine puissance. Egaliseur graphique 100Hz +/-10dB, 400Hz +/-10dB, 1KHz +/-10dB, 3KHz +/-10dB, 10KHz +/-10dB.  
SECTION TUNER  
FM 86.5 - 109MHz. PO 525 - 1650KHz. GO 150 - 270KHz. Sensibilité FM 75 ohms BALANCE NON REGLEE.  
SECTION CASSETTE  
Bande cassette compacte. Vitesse de défilement 4.75 cm par seconde. Pistes 4 pistes, 2 canaux stéréo. Pleurage et scintillement 0.2 %. Distorsion 1 %. Fréquence bande normale 80Hz - 10KHz. Courbe de réponse bande Chrome 80Hz - 12KHz, bande Métal 80Hz - 12KHz. Sensibilité Micro 0.5mV - 600 ohms.  
SECTION COMPACT DISC  
Système de lecture : rayon laser optique. Pleurage et scintillement : non mesurable (précision quart). Rapport signal/bruit : supérieur à 90 dB. Diaphragme : supérieur à 90 dB.  
SECTION PLATINE TOURNE-DISQUE  
Platine contrôle manuel. Cellule magnétique. Transmission par courroie. Contrôle de vitesse électronique.  
DIMENSIONS ET POIDS (CD1000)  
Appareil principal 36 cm(L) X 39 cm(H) X 33 cm(P). Poids 10.2Kgs. Enceintes 25 cm(L) X 35 cm(H) X 21 cm(P). Poids 4Kgs. Alimentation 220-240V AC.

L'AMSTRAD SM-45 complet  
avec ses enceintes

**1490F**

A crédit Cetelem : 0% comptant +  
6 mensualités de 268,60€ - TEG 18,24%  
Coût total du crédit  
avec assurance : 111,60€

L'AMSTRAD TS-46 complet  
avec ses enceintes

**1690F**

A crédit Cetelem : 190€ comptant +  
6 mensualités de 268,60€ - TEG 18,24%  
Coût total du crédit  
avec assurance : 111,60€

### C) NOTRE OPINION

La SM45 sans meuble et la TS46 avec son meuble n'ont pas seulement un rapport prix performance supérieur, leur qualité musicale est remarquable et satisfait les amateurs qui ne souhaitent pas consacrer trop à leur budget. L'esthétique est superbe et digne de certaines chaînes valant quatre fois plus cher.

### D) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

SECTION AMPLIFICATEUR : Puissance 5 Watts RMS par canal, puissance totale musicale 20 Watts. Courbes de réponse 20 Hz - 20 KHz. Distorsion 1 % à pleine puissance. Egaliseur graphique basse +/- 10 dB, milieu +/- 10dB, aigu +/- 10dB.  
SECTION TUNER : FM 86.5 - 109MHz. PO 525 - 1680KHz. GO 155 - 280KHz. Sensibilité FM 3µV. Entrée antenne FM 75ohms.  
SECTION CASSETTE : Bande cassette compacte. Vitesse de défilement 4.75 cm par seconde. Pistes 2 canaux stéréo. Pleurage et scintillement 0.2 % WRMS. Distorsion 1 %. Courbe de réponse bande normale 80Hz - 12KHz. Sensibilité micro 0.6mV - 600ohms.  
SECTION PLATINE TOURNE-DISQUE : Platine contrôle manuel avec auto-stop. Cellule céramique. Transmission par courroie. Contrôle de vitesse électronique.  
DIMENSION ET POIDS : Appareil principal 36 cm(L) X 32 cm(H) X 33 cm(P). Poids 7.25Kgs  
Enceintes 18 cm(L) X 25 cm(H) X 14 cm(P). Poids 3.8Kgs X 2  
Alimentation 220/240 V AC, 50 Hz

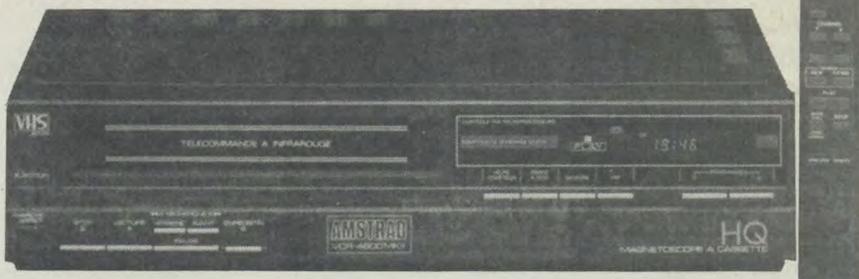


10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

# SCOPES + TV

## MAGNETOSCOPE VHS "HQ" AMSTRAD VCR 4600 MK II

Le VCR est le premier de la gamme Amstrad.  
Magnétoscope Secam type "HQ" - Système VHS  
Entièrement compatible Canal Plus  
Commandes et chargement frontaux  
Télécommande multi-fonction à infrarouges  
Mémorisation de 5 programmes sur une période de  
14 jours et/ou répétitif du lundi au vendredi  
Affichage de l'heure, de la programmation  
et du compte en façade  
Recherche rapide avant et arrière avec visualisation  
Compteur à 4 chiffres avec remise à zéro automatique  
Fonction TRP (enregistrement automatique par  
séquences de 30', 60', 90', 120', 150', 180')  
2 prises Péritel  
Livré avec télécommande  
Alimentation : 220 V  
Dimensions (LxHxP) : 42x10x31 cm  
Disponibilité : Juin 87.



**3990<sup>F</sup>**

A CREDIT CETELEM  
**180<sup>F</sup>** au comptant  
+ 24 mensualités de **199<sup>F</sup>**  
(TEG 18,24%) - Coût total du  
crédit avec assurance : 976<sup>F</sup>

**CADEAU à tout acheteur : 1 grand film au choix dans notre vidéothèque + 3 cassettes E 120 vierges + 1 housse de protection**



## TELEVISEUR COULEUR PORTABLE DAEWOO 412 VR/ME

**DESCRIPTION :**  
Téléviseur couleur PAL/SECAM portable  
Ecran de 36 cm  
Recherche automatique  
avec rattrapage de fréquence  
16 programmes mémorisés  
Prise péritelvision  
Télécommande infrarouge (modèle VR)  
12 touches commutation (modèle ME)

**SPECIFICATIONS :**  
Canaux UHF : 21 à 69  
VHF I : A.B.C.C1 - VHF III : 1 à 6  
625 lignes - SECAM L, PAL BG  
Alimentation : 220 V / 50 Hz  
Dimensions (LxHxP) : 368x380x383 mm  
Poids : 11,7 kg

**2590<sup>F</sup>**

A CREDIT CETELEM  
**390<sup>F</sup>** au comptant  
+ 12 mensualités de **208,20<sup>F</sup>**  
**TEG : 18,24 %**  
Coût total du crédit  
avec assurance : **298,40<sup>F</sup>**

**1999<sup>F</sup>**  
sans télécommande

## DAEWOO VCP 11 RAF

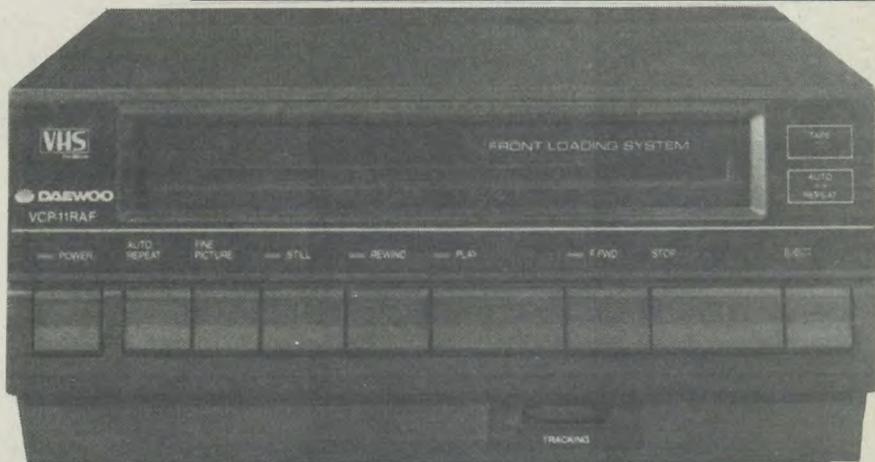
**DESCRIPTION :**  
Lecteur vidéo VHS léger et compact PAL/SECAM  
Chargement frontal  
Système de contrôle par microprocesseur  
Ajustage fin de la reproduction  
Arrêt sur image  
Rembobinage automatique avec répétition éventuelle  
Relais automatique de commutation TV/Vidéo  
Sortie : RF (UHF) - Vidéo - Audio

**SPECIFICATIONS :**  
Signal vidéo : SECAM/PAL 625 lignes, 50 Hz  
Vitesse : 23,39 mm/sec.  
Sortie vidéo : CC / 75 ohms  
Résolution : 240 lignes horizontales  
S/B Vidéo : 43 dB  
Sortie Audio : -8 dBm  
Fréquence Audio : 100/8 kHz  
S/B Audio : 40 dB

**GENERALITES :**  
Alimentation : 220 V / 50 Hz  
Consommation : 28 W  
Dimensions (LxHxP) : 270x125x315 mm  
Poids : 5,5 kg  
Option : malette de transport.

**CADEAU à tout ACHETEUR : 1 GRAND FILM  
à choisir dans notre vidéothèque**

## LECTEUR VIDEO VHS



**2990<sup>F</sup>**

A CREDIT CETELEM : **190<sup>F</sup>** au comptant,  
+ 12 mensualités de **263,90<sup>F</sup>**  
TEG : 18,24 % - coût total du crédit avec assurance : 366,80<sup>F</sup>

Opération Chocolat  
King Kong  
contre Godzilla  
Les caïds de l'arnaque  
La chasse sauvage  
du roi Shakh  
Le charme discret  
de la bourgeoise  
La Voie Lactée  
Le risque de vivre  
S.O.S. Danger Uranium  
Family Rock  
Martin Soldat  
Le Zombie venu d'ailleurs  
Une anglaise romantique  
Le grand embouteillage  
Alice ou la dernière fugue  
Felicity  
Remi N°1  
Remi N°2  
Remi N°3  
Remi N°4  
Remi N°5  
Remi N°6  
La cavale  
Faites donc plaisir  
aux amis  
Faites sauter la banque  
Les ringards  
Julie pot de colle  
L'empreinte des gants  
Les demoiselles  
de Rochefort  
L'astragale  
Le viol  
Docteur Françoise  
Gaillard  
La folle cavale  
Tarentulas  
L'aventure de la vie  
Les maîtres du temps  
L'affaire Nina B  
La ballade du soldat  
Le comte de Monte  
Cristo (1<sup>ère</sup> partie)  
Le comte de Monte  
Cristo (2<sup>e</sup> partie)  
Le 5 et la peau  
Les tziganes s'en  
vent aux cieux  
Un accident de chasse  
Suicides  
Dragon blanc contre  
dragon noir  
La résurrection  
du dragon  
La main noire  
de Shantung  
Vous habitez  
chez vos parents ?  
L'araignée d'eau  
Dallax  
Dallax en Bavière  
Draculax  
Docteur Love  
Jamaï plus encore  
Colombax  
American Taboo  
Personne n'est parfait  
Les 7 magnifiques  
Strike force  
Satan's school  
Le colosse de Hong Kong  
Le mystère du Boeing 747  
Nuit d'amour  
Fruit défendu  
Golden blonde  
Jumeaux filles  
Désir au bout du chemin  
Chasseurs de sang  
Seigneurs de sang  
Charognard  
L'incroyable maître  
du Kung Fu  
Spectreman  
(Satan arrive)  
Spectreman (Terreur  
dans la ville nouvelle)  
On m'appelle King  
La vengeance est un plat  
qui se mange froid  
Dans la poussière  
du soleil  
Jungle 2000  
Invasion planète X  
Le comte de Monte  
Cristo (3<sup>e</sup> partie)

Riches et garces  
L'ennemi N°1 du FBI  
Le karateka démoniaque  
Les huit invincibles  
du Kung Fu  
Shaolin et les  
hommes de bronze  
Les héros meurent jeu-  
nes  
Patricia  
Le jardinier  
La bougeoise en dérive  
Les vicieuses  
petites anglaises  
L'affamé du plaisir  
Long week end  
Le passager de la pluie  
Adieu l'ami  
L'esclave de Satan  
L'année prochaine  
si tout va bien  
La griffe et la dent  
James Brown in live  
Partouzes perverses  
Erotico blues  
Débordements pervers  
Vice et perversions  
L'arbre aux sabots  
1<sup>ère</sup> partie  
L'arbre aux sabots  
2<sup>e</sup> partie  
Nuits sadiques  
Le journal d'une femme  
de chambre  
Par devant par derrière  
Le loup de Chine  
Quand passent  
les cigognes  
Un vice de famille  
Innocences  
Le cuirassé Potemkine  
Le destin d'un homme  
La menace  
Partouzes perverses  
(alcove)  
Eva et l'amour  
Sex sauvage  
Apothéose porno  
Introduction  
à la hussarde  
Cuissardes  
Bacheliers en chaleur  
Phantasmes  
Maryline  
Fais moi tout  
Chloé l'obsédée sexuelle  
Erotiques passion  
Jouis par derrière  
Rage porno  
Jouissances profondes  
Couples pour partouzes  
Perversions  
très cochonnes  
J'ai pas de culotte  
Coupez toi les ongles  
et passes moi le beurre  
L'œil et fantasmes  
sexuels  
Les pomocrates  
Cuisses entr'ouvertes  
Viens je suis chaude  
Percée l'invincible  
Le flambeur  
Tunnel  
2020 Texas Gladiators  
Ombre sanguinaire  
Ines la novice  
Kung Fu Hara Kiri  
L'assassin à tué deux fois  
La vengeance de Zapper  
J'ai tué Raspoutine  
La grande Mafia  
Les vacanciers  
On m'appelle Zapper  
Sex and Stars  
L'homme à la Buick  
Christine  
La peau de Torpedo  
Rue Haute  
Comme un pot de fraises  
Sacrifice  
Du Rififi à Panama  
Le tatoué  
Terreur dans le ciel  
Le soleil des voyous  
L'auvergnat et l'autobus  
Le jardinier d'Argenteuil

Monsieur le P.D.G.  
Aveux spontanés  
La fiancée de la mort  
Nympho. en détresse  
Chattes perverses  
La chair en folie  
Orgies à trois  
Carroussel de l'amour  
Sexations  
Folle sexuelle  
Moscou ne croit  
pas aux larmes  
CXX N° 1  
CXX N° 2  
CXX N° 3  
CXX N° 4  
CXX N° 5  
CXX N° 6  
CXX N° 7  
CXX N° 8  
CXX N° 9  
CXX N° 10  
Les amours particulières  
ou malaise  
John Fever  
Les déçirées  
Le nid de gentilhommes  
Octobre  
Les chevaux de feu  
La bataille de Berlin  
Alexandre Newski  
La mère  
Les treize  
La grève  
La dame au petit chien  
Les marins de Kronstadt  
Bill  
La ligne générale  
Siberiade 1<sup>ère</sup> partie  
Siberiade 2<sup>e</sup> partie  
Anna Karenine  
Ivan le terrible 1<sup>ère</sup> partie  
Ivan le terrible 2<sup>e</sup> partie  
Partition inachevée pour  
piano mécanique  
Le blanc, le jaune le noir  
Compte à rebours  
Le territoire des autres  
Violette Nozière  
Le fantôme de la liberté  
L'amérique insolite  
Cet obscur objet du désir  
Opération intrepide  
La course du lièvre  
à travers les champs  
Viol sans issue  
Lutte féroce à Shaolin  
Mac Vicar  
L'incendie de la honte  
Contact  
Quelques jours de la vie  
d'Obiomov  
Donna Summer  
Oncle Vania  
La moisson  
Crimes et châtiments  
Des cliques et  
des claques  
Maigret voit rouge  
Tonnerre de Dieu  
Frères Jacques  
Ants (les fourmis)  
Le deuxième souffle  
Le divorcement  
Laura, les ombres de l'été  
Aloïse  
Exhibition N° 1  
Exhibition N° 2  
La femme spectacle  
Johnny Halliday  
(par Reichenbach)  
Le samourai  
Tendres cousines  
Le loup garou de Londres  
On m'appelle Malabar  
200 000 dollars en cavale  
La carrière d'une femme  
de chambre  
Jacques Breil  
Georges Brassens  
Johnny Halliday  
au Palais des Sports  
Barbara à Pantin  
Elton John  
Diva

A nous  
les petites anglaises  
Attention les yeux  
Plume d'élan N° 1  
Plume d'élan N° 2  
Plume d'élan N° 3  
Les liens de sang  
On a tué Kennedy  
La petite fille au bout  
du chemin  
Dersou Uzuala  
L'éveil d'Emily  
Lois Montes  
Dor Robinson  
La maison des Borjes  
Le trou  
Le coup de sirocco  
Goto ile de l'amour  
Hiroshima mon amour  
Conte immorax  
La bête  
Quai des brumes  
Muriel  
Les enfants du Diable  
Masculin féminin  
Vengeance puissance 4  
Le triomphe d'un homme  
nommé cheval  
Le serpent de la mort  
La secte du futur  
Monclair, rendez-vous  
de l'horreur  
La main d'acier  
L'amour fou de Sina Wolf  
L'empire de la passion  
La ferme de la terreur  
Monte là-dessus  
Ambisue  
Aventure extra-conjugale  
L'attentat  
Bel ordure  
Candy candy  
Goldorak "les aigles  
de l'espace"  
Albator "le corsaire  
de l'espace"  
Starzinger "les chevaliers  
de l'espace"  
Genki  
Super Duke  
Dracula  
Yuki "le combat  
des shoguns"  
Le roi Arthur  
La petite sirène  
Rolling star  
Dangard  
Fulgufur  
Gordian  
et la panthère noire  
Shirley  
Deux commandos en enfer  
Le commando des dames  
Mancouvres criminelles  
d'un procureur  
La petite maison dans  
la prairie 1<sup>ère</sup> partie  
La petite maison dans  
la prairie 2<sup>e</sup> partie  
Gardez-le pour vous  
La femme aux enchères  
Rafales  
Les jardins du diable  
Loving you  
Savant baiseur  
Grosses chaleurs  
Soumissives perverses  
Classsex  
Orgies bougeoises  
Sexual Genius  
Sodo 69 69  
Partenaire vicieux  
Cet age fou  
Goldorak N° 2  
Goldorak N° 3  
Albator N° 2  
Albator N° 3  
Candy et Terry  
Candy et Albert  
L'appel de la forêt  
Un amour infini  
Tout fait jour Barbara  
Le gentleman vagabond  
Les lumières de la ville  
La ruée vers l'or  
Les temps modernes

Les feux de la rampe  
Le dictateur  
Le cirque  
Le gosse  
Monsieur Verdoux  
L'opinion publique  
La revue de Chaplin  
Un Roi à New York  
Jayne Mansfield's story  
Le moment de tuer  
La longue chevauchée  
Nevada kid  
L'ame infernale  
Un aller simple  
pour l'enfer  
Galaxie Express 999  
Le fracas des canons  
Les frères Karamasov  
La bataille du rail  
Liebelei  
Slogan  
La rage de la casse  
La course de taureaux  
La petite fille  
en velours bleu  
La femme enfant  
Falstaff  
Bob le flambeur  
Fort Alésia  
Le futur aux troussees  
Madame Claude  
Les rois  
du sport  
Erotissimo  
Raspoutine  
Otalda de Bahia  
Barnabé  
François 1<sup>er</sup>  
Narcisse  
L'arabote  
L'arc de triomphe  
Tirez pas sur le pianiste  
Le jour de la haine  
Une raison pour vivre,  
une raison pour mourir  
Contes pervers  
La terreur  
du masque rouge  
Ce salaud d'inspecteur  
Sterling  
Joselito le rossignol  
des montagnes  
Joselito  
l'enfant à la voix d'or  
Prépare ton cul j'arrive  
T'en aurais pas quelques  
centimètres de plus  
Queues d'acier pour  
chattes en feu  
Lèche moi la chatte  
pendant qu'on m'enfile  
2000 vieux sous mémère  
Anthologie de la  
sodomisation  
Trois pétașes en rut  
Change de trou, ça fume !  
Violences anales  
Pucelles pour  
salle de garde  
Ballets roses pour  
couples vicieux  
Châtelaine lubrique  
Violée, elle en redemande  
Déchire moi l'anus  
Vierges cherchant  
mâles experts  
Jus d'amour  
La dernière des putes  
Croupes en chaleur  
pour s'éclater  
Couilles en feu  
Je veux la chatte et le cul  
Ménages à partouze  
Pucelles violées  
Mon cul est à prendre  
Vacances spéciales  
pour sodo  
Secrets sadiques  
Culottes roses  
et bas noirs  
Chattes rousses  
en nylon noir  
Sodo. explosives  
Orgies de ravageurs  
Décharge dans  
tous les trous  
Agent secret  
pour obsédés

Collégienne en nylon noir  
Parties fines au collège  
Nymphomanes et  
sexes gloutons  
Le viol des sadiques  
Foutez-moi  
par tous les trous  
Sodomia with love  
Lady chatte en l'air  
Dépuceliez les otages  
Salope demande  
partenaire pour s'éclater  
Eva la grande suceuse  
Nuits spéciales  
pour sodomisées  
Fleurs de salopes  
Sodomania  
Partenaires puissants  
pour pénétrations  
Ecole pour salopes  
très spéciales  
Chattes gourmandes  
des lycéennes  
Plin de petits culs  
Mate mon cul  
et enfie moi  
Dossier nymphomanes  
en rut  
Brigades antisodomisées  
Position 69 défoncée  
Je te défonce  
sans vaseline  
Moi je fais tout  
Ravagesuses infernales  
Putes déchainées  
Baise ou crève  
Week end chez  
les sadiques  
Sodomise moi encore  
Education spéciale  
pour collégiennes  
Petites vicieuses pour  
partenaires très musclés  
Couples pervers  
demandant débutantes  
Partenaires vicieux  
équipés dble dimension  
Les grandes sodomisées  
vont s'éclater  
Le déchainement  
des lycéennes  
Le camping des putes  
Partouze collective  
pour sonophanes  
Sodopartouzes clandest.  
La star sodomisée  
Chaleurs anales  
Soubrettes obscènes  
très spécialisées  
Demande sadique pour  
putes perverses  
La Madone des pipes  
Réserve à putes  
pour commando  
Petites filles expertes  
en langues  
Les filles de leur mère  
Irma la masseuse  
L'antiquaire à la chatte  
trempée  
La fille au cul  
Du foutre plein le cuir  
Le pensionnat des  
chaudes suédoises  
Traitement spécial  
pour petites filles  
Nuits d'orgie à  
l'hôtel du vice  
Rita la vicieuse  
Auto-stoppeuse  
à sodomiser  
Triples pénétrations  
explosives  
Initiation au porno  
d'une vierge  
Je mouille aussi  
par derrière  
Le diable au cul  
Les suceuses de mâles  
Ouvre ton cul salope  
Tu me fais mal  
mais j'aime ça  
Alto Sado 69.69  
Bourgeoises obscènes  
Les violeurs de pucelles  
Le château du vice  
Le majordome est bien  
monté  
J'aime les  
grosses légumes

Burnings Lips  
Bites en chaleur  
L'hôtel des suceuses  
Ces sacrés anglaises  
Rose et Line  
Christa  
L'infirmière n'a  
pas de culotte  
Les filles de ferme  
Florence  
Second voyage de noces  
Trois filles en liberté  
Je suis née pour baiser  
Cérémonie des sens  
Carroussel d'amour  
Ursula  
Passions  
Le facteur ... toujours  
deux fois  
Béatrice et Caroline  
Les deux gamines  
Le sexe à travers  
le monde  
Couples pervers  
Les week-end  
de Caroline  
Partouze du Diable  
Chattes enrégées  
Deep Love  
American Kiss  
Hôtel du plaisir  
Sexual Genius  
Alyse et Cléo  
La peau qui brûle  
L'éveil des sens  
d'Emy Wong  
Voluptueuse Laura  
La fille à la peau de lune  
Prison sado pour femmes  
Le manoir de Draguse  
L'agnant  
sa comme  
les autres  
Les joyeuses  
Monika et le désir  
Le colosse de Rhodes  
Coplan Fx 18  
Coplan sauve sa peau  
Croc blanc  
L'île aux trésors  
International Prostitution  
Mission spéciale  
Coplan ouvre le feu  
Caravanes  
Le défi des géants  
Goldorack  
Le tombeau  
du Maharadja  
Le continent  
des hommes poissons  
L'île de la passion  
Haine  
Une femme dangereuse  
Les contrebassiers de  
Santa Lucia  
Les mauvais garçons  
Le samourai aveugle  
Capitaine de fer  
Le bourreau éclaire  
La Dame rouge tua 7 fois  
Le fils de l'aigle noir  
La perle du pacific  
La fièvre de l'or  
Commando suicide  
Les espions meurent à  
Beyrouth  
Les 3 sergents  
du Bengale  
Le Mans circuit d'enfer  
Karzan,  
maître de la jungle  
Les fantômes  
de Hurlvent  
Dossier n° 7  
Visa pour Hong Kong  
Vaudou aux Caraïbes  
Contrat pour la mort  
Le Boucanier des îles  
Messaline et Agripine  
Iron Master  
Rome contre Rome  
Traffic Express  
Mirage  
Massacre au soleil  
Killer connection  
The bird  
Comme un lion

Un loup  
Le secte de Marrakech  
Le démon de midi  
Une fille nommée Amour  
Les bidasses en folie  
Toto le Moko  
La championne  
du collège  
13 femmes  
pour Casanova  
Le petit monde  
de Don Camillo  
La grande bagarre  
de Don Camillo  
Don Camillo Monsignore  
Don Camillo en Russie  
Le retour de Don Camillo  
Tenderly, la fille qui ne  
savait pas dire non  
Défense de toucher  
Virilité  
La fiancée qui  
venait du froid  
Diabolo Menthe  
La bande du Rex  
La touib du régiment  
Les lycéennes redoublent  
Les Parisiennes,  
Blue Jean  
Salut Berthe  
L'Emir brédés  
les plénières  
Le braconnier de Dieu  
Mon curé  
chez les nudistes  
Les diplômés  
du dernier rang  
Un aller simple  
Dis bonjour à la dame  
Ya Ya mon Colonel  
Le collège en folie  
Le gagnant  
Dix petits nègres  
Antoine et Sébastien  
Le corbillard de Jules  
Elle voit des nains partout  
T'es folle ou quoi  
N'oublie pas ton père  
au vestiaire  
Cours après moi  
que je te t'attrapes  
les religieuses  
de Saint-Archange  
On n'est pas sorti  
de l'auberge  
A cœur joie  
Vous intéressez-vous  
à la chose ?  
Qu'est-ce qui fait  
cracker les filles ?  
Honey (fleur de vice)  
Un jouet dangereux  
La grosse combine  
Le bataillon en folie  
4 zizis au garage à vous  
Le canard à l'orange  
La prof connaît  
la musique  
Voulez-vous danser  
avec moi  
La dernière femme  
Bellissima  
Juliette des esprits  
Umberto D.  
Piaf  
Parlez-moi d'amour  
Les violons du bal  
Le passé simple  
Deep End  
Enfer et passion  
L'ange bleu  
J'irai cracher  
sur vos tombes  
Teresa  
Le vainqueur  
La vierge  
Mister Patman  
Femme  
Les galets d'Etrétat  
Le désert rouge  
Etise ou la vraie vie  
Kleinhoff hôtel  
Les filles de Grenoble  
Pénitencier de femmes  
Mademoiselle  
"Cuisseloungues"  
La flic chez les poulets

La prof du Bahut  
Reste avec nous on s'tire  
La flic et la police  
des mœurs  
Brigade Mondaine  
La brigade en folie  
Les Arnaud  
Du mou dans la gâchette  
Le jour de la fin  
des bidasses en  
vadrouille  
Les assassins de l'ordre  
Voulez-vous  
un bébé Nobel  
Les caïds  
La grande Noubia  
L'ardoise  
La garce et l'enfant  
Les 3 dingues  
A la guerre comme  
à la guerre  
Extérieur nuit  
L'avion de l'apocalypse  
Le jour de la fin  
des temps  
Spectreman  
l'ennemi venu d'ailleurs  
Spectreman  
Le brouillard qui tue  
Spectreman  
La menace de Zeron  
Spectreman  
L'air empoisonné  
La bataille des étoiles  
Space Connection  
Au pays de la magie noire  
Dans les griffes  
du loup-garou  
Ebraych contre Godzilla  
Suspiria  
La louve sanguinaire  
Carnage  
Docteur Hitchcock  
Horror star  
La chat à neuf queues  
L'oiseau au plumage  
de cristal  
Les exterminateurs  
de l'an 3000  
Le diable à sept visages  
La crypte du fou  
Mausoléum  
5 gachettes en or  
Ciakmull  
Le dernier des salauds  
Aujourd'hui ma peau  
Etranger fait ton  
signe de croix  
W. Django  
La diligence de la mort  
Sartana dans la vallée  
des vautours  
Texan le magnifique  
Bandidos  
Sur la tombe de Sabata  
4 salopards pour Garingo  
2 croix pour  
un implacable  
Roi de Shaolin  
Bras de fer au karaté  
Vainqueur  
La coïère des boxers  
Rapace de Shaolin  
N° 1 services très  
spéciaux  
Le solitaire  
Calibre 44  
Seul contre la mafia  
La police a  
les mains liées  
Le bistouri de la  
mafia blanche  
T.A.G.  
Le casse de Berkeley  
Square  
Dernière mission  
Cran d'arrêt  
Le démoniaque  
Les chiens verts  
du désert  
Ici Londres, la colombe  
ne doit pas voler  
Alerte en Extrême-Orient  
La percée d'Avranches  
Holocauste  
l'histoire de la famille...

Holocauste III  
Holocauste IV  
Holocauste V  
Napoléon II - L'Aglion  
La guerre éternelle  
Brigade Antiracket  
Mort Blanche  
The Teacher  
Flic de race  
Force de tueur  
Les Mordillo  
Lupin 3  
Tom Sawyer  
Rudy le petit Cid  
Mlle Tom Pouce  
Bouba  
Les Wombles I  
Les Wombles II  
Les Wombles III  
Archibald  
Brillantine Rock  
David Bowie  
Fleetwood Mac  
Van Morrison  
Kiss  
Supertramp  
Queen, Chicago,  
Genesis live  
Earth Wind & Fire  
Meat loaf  
Le capitaine Fracasse  
Le Triangle d'Or  
Ursula, l'anti-gang  
gangsters  
Vengeance du Sarrazin  
Superman contre  
Amazone  
Quand la ville s'éveille  
Flammes sur l'Adriatique  
Docteur Justice  
La Rage du Seigneur  
Les Amazones  
Le trésor de Pancho Villa  
Bagarre à Amsterdam  
La révolte  
des jeunes loups  
La Bourrasque  
La piste des éléphants  
L'Ataragon  
La neige en deuil  
Opération Requém Blanc  
Marco Polo  
American Teen-Agers  
Terreur dans  
le Shanghai Express  
Passion  
Mundo Carnibal  
Les trois épées de Zorro  
Diamonds  
Les apaches  
Dinosaur  
Les aventuriers  
de la jungle  
Torjok  
Le Galion  
Fantôme du Sheik  
Deux rouquines  
dans la bagarre  
Le loup solitaire  
Sahara Cross  
La chanson de Roland  
Les tigres du Désert  
Le trésor du Bengale  
Le fils de Zorro  
Un risque à courir  
Les inconnus de Malte  
La papasse  
Meurtres sous contrôle  
La bête tue de sang-froid  
Une vierge chez  
les morts-vivants  
Que la bête meure  
Le Boucher  
Les Noces Rouges  
Mado  
Les cloches de l'enfer  
Nada  
Par le sang des autres  
La gueule ouverte  
Le cri du coeur  
Une partie de plaisir  
La rage au poing  
Les novices  
Divorca  
Maison des otages  
Même les momes  
ont du vague à l'âme  
Homme de joie  
Roustan et Ludmila

La femme infidèle  
La dernière course  
Prune des bois  
Jill et Jo  
les Taitanriches  
Les fables de La Fontaine  
Philippe le Petit  
La fureur d'Hercule  
La fureur du gladiateur  
Maciste contre Hercule  
Le Gladiateur magnifique  
Jules César  
contre les pirates  
La révolte  
des gladiateurs  
Le retour du gladiateur  
le plus fort du monde  
Le secret des  
valseuses noires  
L'agent Gordon  
se déchaîne  
Les files du  
Golden Saloon  
Scandale à St. Tropez  
Un paradis pour  
les brutes  
Mission secrète  
Le Rodeur  
L'intrus  
Le dernier train  
de la nuit  
Saison pour les tueurs  
Zebra force  
Le serpent  
Le complot  
Lucky Luciano  
La dernière course  
Espionnes au soleil  
Cott 38  
Attaque de Douglas  
On m'appelle Vérité  
Le colt était son Dieu  
Les pillards du Kansas  
Planque-toi minable  
Trinita arrive  
La fuite des Apaches  
Pas de pardon, je tue  
Les Frères Dynamites  
Django le Proscrit  
Pour un whisky de plus  
Billy the Kid  
Le Féroce  
Frères de sang  
Mon nom est Pécos  
Quatre étranges  
cavaliers  
La ville sans loi  
Run, Man, Run  
Le dernier fusil  
Colts concert

Avec django,  
la mort est là  
Pour une pignone d'or  
L'attaques  
des commandos  
Serpent Klam  
Bataille de Néréta  
Cinquième Offensive  
Ski  
Tir à l'arc  
Le danger,  
c'est mon métier  
Vagabond skieur  
El Gringo Eskiadior  
Le Capitaine  
Ski extrême  
La pente  
Ski glisse  
Le prix de la mort  
Tennis  
Escrime  
Natation  
Tennis de table  
Gymnastique  
Les stars du tennis  
Squash  
Mundial 82  
Catch  
Argentine 78  
Mise en forme aux  
Champs Elysées  
Cent ans de  
Rugby en France  
Vive la France  
Les grands sentiments  
font les bons gueuletons  
Le permis de conduire  
Les murs ont des oreilles  
L'intrépide  
La pension  
des sous-doués  
Une Nièce malicieuse  
Les Biches  
Elle cause plus,  
elle flingue  
Docteur Popaul  
La femme en bleu  
Barocco  
La femme écarlate  
La décade prodigieuse  
La dernière bourrée  
à Paris  
Ok patron  
Les innocents  
aux mains sales  
Mais ou est  
donc Omnicar ?  
Un mari, c'est un mari  
La Reine Margot  
Boule de Suif  
Adolphe ou l'âge tendre

Le Seuil du vide  
Maison de poupée  
Oh ! América  
La fureur sexuelle  
Les couples  
du Bois de Boulogne  
Femmes vicieuses  
Emilienne  
Viol  
Le pied  
Les mangeuses de vices  
Convoi de femmes  
Pigalle  
La maison Teller  
Une vierge pour  
St Tropez  
Eugénie de Sade  
Les aventures  
galantes de Zorro  
Tendre et Perverse  
Emmanuel  
Nathalie après l'amour  
Erotisme dans  
la Rome Antique  
Julia et les hommes  
Stella  
B. comme Béatrice  
Lache moi les valseuses  
Scheherazade  
Little French Mail  
Chorus Call  
Into Snowy  
A piece of America Pie  
Objet de désir  
The sensuous detective  
The ultimate pleasure  
Confessions très intimes  
d'une petite fille  
en chaleur  
Gaelle, Malou,  
Virginie et Julie  
Nadia la jousseuse  
L'enlèvement  
des Sabinés  
Fella  
Les défonceuses  
Jouissances garanties  
L'école des  
petites baiseuses  
Scrabble parthouze  
Les voyeuses  
Je suis une Hard Girl  
Les débutantes  
Délicatesses  
Douce Pénétrations  
Le Ringard  
Le sexe qui jouit  
Gamines à tout faire  
La levrette  
Shining sexe

A nous les petites callies  
Les goules  
Infirmière perverse  
Confidence d'un  
trou mignon  
Enlève ton slip  
Tale of Tiffany Just  
Femmes impudiques  
Ça fait du bien  
Bordel pour femmes  
Sun sex boulevard  
Viens, j'ai pas de culotte  
Room party  
Les partouzes  
de Madame Claude  
Les nymphomanes  
Pensionnat de  
jeunes filles  
Cardine, viens jouer  
Annonces très spéciales  
Couple de débutantes  
Passions déchainées  
Love théâtre  
Enlève ta culotte  
avant de parler  
Julie par devant  
par derrière  
Expose me now  
Succes "Hard magazine"  
La nuit brûlante  
de Linda  
Une ravissante petite  
chatte Américaine  
Domination  
La mouillette  
La kermesse du sexe  
Ces femmes qui ne  
pensent qu'à ça  
Une hotesse  
très spéciale  
Obsession porno  
Les doigts d'acier  
qui tuent  
Le maître du kung fu  
La fille du Dragon Noir  
Le justicier de Hong Kong  
La fureur rouge  
du Kung Fu  
359<sup>e</sup> section  
Alerte 36.80  
Amazones de la luxure  
Av. amoureux de  
Robin des bois  
Aventure d'Aladin  
Bactron 317  
Bidasses aux  
grandes manoeuvres  
Caprices de  
Caroline chérie  
Capture  
Capucine la petite taupe  
Chambre 17

Chevaliers de la croupe  
Couples en chaleur  
Et... Sabata les tua tous  
Exhibitions danoises  
Fantasmes africains  
Fantasme d'Isabelle  
Fils de Caroline chérie  
Formule 1  
Furia porno à San Fellu  
Garringo  
Horde des salopards  
Horizon, honneurs  
de la guerre  
Interdit aux moins  
de 13 ans  
Jeunes jousseuses  
Jeux de mains  
L'autre enfer  
L'épée du Cid  
L'erreur  
L'été indien  
La belle emmerdeuse  
La débandade  
La fugitive  
La neige en sang  
Le cheik rouge  
Le fauve est lâché  
Le loup et le lapin 1  
Le loup et le lapin 2  
Le sexe interdit  
Le soleil blanc  
Le temps de la mort  
Le trésor de Malaisie  
Légitime défense  
Les 2 gladiateurs  
Les Arrogants  
Les Belles Soeurs  
Les Cochonnes  
Les Gros Malins  
Les Joyeux Lurons  
Les Orphelins  
Les pirates du XX<sup>e</sup> siècle  
Loilta prête à tout  
Ne me laisse  
pas seul papa  
Meurtre à Ibiza  
Mort amoureuse  
Exercice Dance  
Empire  
Frankenstein 2000  
Fureur de Shaolin  
Hong Kong appelle  
dragon  
Internées de Kampili  
Invincible Tigresse karaté  
Jacob  
Justicier de Hong Kong  
Kung Fu Kids

Possédées du Diable  
Premier voyage  
Qui j'ose aimer  
Revanche d'Ivanhoé  
Roller boy  
Service secret  
Signé Arsène Lupin  
Sophie petite  
fille perverse  
Soumissions  
Spectreman 1  
Spectreman 2  
Spectreman 3  
Sport Billy (Football)  
Sport Billy (Golf-Tennis)  
Sport Billy (Volley-ball)  
Sport Billy (Athlétisme)  
Sport Billy  
(Course de chevaux)  
Sport Billy (Ski-Bobsley)  
Sport Billy (Ping-Pong)  
Sport Billy (tir à l'arc)  
Sport Billy (Arts martiaux)  
Terreur Express  
Vengeurs de L'Ave Maria  
Vierges maudites  
de Dracula  
L'homme du Nevada  
Arsène Lupin contre  
Arsène Lupin  
7 disciples de Shaolin  
Aventure à Beyrouth  
Boss à Hiroshima  
Bruce Lee n'a pas de rival  
California Stop  
Cauchemar  
Chatiment des traitres  
Combat Dragon d'or  
Compagnons de la gloire  
Coup tonnerre de Shaolin  
Demier défi  
Dimanche noir  
Dragon contre les griffes  
de la mort  
Dans les griffes  
du faucon  
Duel à mort  
Exécuteur attaque  
Empire  
Frankenstein 2000  
Fureur de Shaolin  
Hong Kong appelle  
dragon  
Internées de Kampili  
Invincible Tigresse karaté  
Jacob  
Justicier de Hong Kong  
Karatéca Erotica  
Kung Fu Kids

L'ange aux poings d'acier  
La bande à papa (indéfit)  
La braque  
La famille Fenouillard  
La privée  
La secte cannibale  
Le crime parfait  
Le dos au mur  
Le Dragon Rouge  
Le Micheton  
Les 4 Déserteurs  
Le combat de guerre  
Les Mille et une Nuits  
Les Plays Boys  
Les Vengeurs  
Les Vengeurs de la nuit  
Madame Claude 2  
Maîtresse de nuit, Hecate  
Messaline impératrice  
et putain  
Meurtre dans  
l'Orient Express  
Opération mercenaires  
Perfect Killer  
Pétrole pétrole  
Prise secrète du dragon  
Quand les jaunes  
voient rouges  
Rage des Dragons  
Rouges  
Rapt  
Retour des morts vivants  
Révoltes des apaches  
S.A.R.L.  
S.O.S. Emergency  
Sang du Dragon  
Super Express 109  
Superman du Karaté  
Terrible revanche Shaolin  
Tigre aux Griffes d'Or  
Trafic à Bali  
Wang Yu fait rougir Fieu  
Mer en flammes  
Le combat du tigre  
Huge bust workout  
Erotica  
The Bad bride  
Nooner  
Greak Lady  
Travesties folies  
Hot numbers  
Taboo Vol I, II.  
Body lust  
Shaved  
Dirty movies  
Vol A, B, C, D, E.  
Les Leabos de Paris  
Water People  
Blonde Heat

Lost In Just  
Freeway honey  
Tilalators  
Black vol I  
Black Vol II  
Black Vol IV  
Juice  
Ramrod Vol I, II, III, IV.  
Stundhunter Vol I, II.  
I like to be watched  
The Idol  
Shave Tail  
Undressed  
Thunder thighs  
Ripples and wrinkles  
Les assoiffés de l'or noir  
La bataille  
de Manchourie  
Chuck  
Gang des aveugles  
Brigades anti-terroriste  
La Mafia en alerte  
Ulysse contre Hercule  
Bulle sous les mers  
Glissement de tes reins  
Violée, déchirée, humiliée  
Va et vient voluptueux  
Tremblements de chair  
Un taxi pour  
que j'te broute  
Sous le signe de Rome  
S. comme sperme  
Prends moi  
comme une bête  
Rends moi folle  
Introduisez votre ticket  
Miss Partouze  
Infirmières  
très complaisantes  
Change pas de main  
Dynamite express  
Jeux de langues  
particuliers  
Chaude et humide  
Natacha  
Sodomisations  
Collégiennes en délire  
La cassure  
Le sadique  
La Louve de Stilberg  
La griffe du Goyote  
Cheating wives  
L'ombre de Zorro  
Les révoltes d'Alcantara  
Capitaine Tempête  
La Route de Corynthe  
Amber et Sharon  
à Paris I, II.

**Département**  
**Vente par Correspondance aux Particuliers**  
**BON DE COMMANDE GENERAL**  
**à adresser à**  
**10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél.(1) 42.06.50.50 (poste 36-43)**

**Comment acheter par correspondance**  
1) Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Comman-  
de ci-dessous (n'oubliez pas d'indiquer clairement, en  
lettres d'imprimerie, votre NOM et votre adresse complète  
dans la partie supérieure droite).  
2) Frais d'expédition : pour les frais de transport, GENERAL  
applique un forfait de 60 F par commande, quel que soit le  
montant de la commande.  
3) Règlement : a) vous cochez le mode de règlement qui  
vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat,  
carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de  
Commande ;  
b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal  
ou mandat, vous joignez votre règlement au bon de Comman-  
de (le règlement doit être libellé au nom de GENERAL  
VIDEO) ;  
c) si vous choisissez le paiement par Carte Bleue, n'oubliez  
pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Comman-  
de) le numéro et la date limite de validité de votre Carte  
Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone,  
sans l'utiliser le bon ci-dessous.  
Etranger et outre-mer, nous consulter.

**BON DE COMMANDE EXPRESS**  
Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et  
fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-  
contre.  
Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

Cheque bancaire  Cheque postal  Mandat  Carte Bleue  ★

NOM \_\_\_\_\_  
Prénom \_\_\_\_\_  
N° \_\_\_\_\_ Rue \_\_\_\_\_  
Code postal \_\_\_\_\_  
Ville \_\_\_\_\_

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS
★ Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36 (Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES) N° CARTE BLEUE _____			Signature _____	
DATE LIMITE DE VALIDITÉ _____			TOTAL COMMANDE _____ + FORFAIT DE PORT _____ <b>TOTAL A REGLER</b> _____	

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

**Département  
Vente par Correspondance aux Particuliers**

**BON DE COMMANDE GENERAL  
à adresser à**

**10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél. (1) 42.06.50.50 (poste 36-43)**

**Comment acheter par correspondance**

- 1) Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Commande ci-dessous (n'oubliez pas d'indiquer clairement, en lettres d'imprimerie, votre NOM et votre adresse complète dans la partie supérieure droite).
- 2) **Frais d'expédition** : pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 60 F par commande, quel que soit le montant de la commande.
- 3) **Règlement** : a) vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de

- Commande :
- b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal ou mandat, vous joignez votre règlement au bon de Commande (le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO);
  - c) si vous choisissez le paiement par Carte Bleue, n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) le numéro et la date limite de validité de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous.
- Etranger et outre-mer, nous consulter.

AMS 09/87

**BON DE COMMANDE EXPRESS**

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

Chèque bancaire  Chèque postal  Mandat  Carte Bleue  ★

NOM Prénom \_\_\_\_\_  
 N° \_\_\_\_\_ Rue \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ Code postal \_\_\_\_\_  
 Ville \_\_\_\_\_

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS
★ Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36 (Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES) N° CARTE BLEUE _____ DATE LIMITE DE VALIDITÉ _____		Signature	TOTAL COMMANDE	
			+ FORFAIT DE PORT	
			TOTAL A REGLER	

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

# VENTE AUX COLLECTIVITES

Ce n'est pas un hasard si **GENERAL** est devenu en moins de dix ans **le numéro 1** des ventes de matériel vidéo, informatique et son aux collectivités

Membres des Comités d'Entreprises, Fonctionnaires, Associations diverses, choisissez d'adhérer à GENERAL, la centrale d'achat des collectivités.

**ALLO COMMANDE  
(1) 42.06.50.50  
TELEX COMMANDE 214 034 F**



**QUE VENDONS NOUS ?**

- Savez vous que GENERAL vend, en un an :
  - près d'un million de cassettes vierges ;
  - plus de 5000 ordinateurs et autres matériels informatiques ;
  - plus de 100.000 disquettes ;
  - plusieurs dizaines de milliers de films vidéo ;
  - près de 50.000 logiciels ;
  - plus d'un millier de magnétoscopes et autres matériels vidéo.

**QUI SONT NOS CLIENTS ?**

Nous comptons plus de 3000 clients collectifs qui adhèrent à notre formule. En voici quelques uns :

Café Jacques Vabre - CII Honeywell Bull Bob' 117  
 - Hopital de Monaco - Kreps - Editions El.  
 Laboratoires Lafon - Collège R. DELALANDE -  
 Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra

Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplistyle - IBM Corbeil  
 - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa -  
 Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris  
 - Banque de France - Médiavision - AFP - Centre  
 de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay  
 - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris -  
 Charge-Meunier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delporte -  
 Hotel Hilton - Société Générale La Havre - Journal Minute -  
 GIE Elis - CEA Bruyères-le-Chatel - Crédit Agricole Paris - RATP -  
 Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris -  
 Pathé Marconi Disques - GEO Services - Mecca 07  
 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de  
 Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN -  
 ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduc - Citroën  
 - Sogeltrans - Cunow - 1<sup>er</sup> RPIMA - CEA Saclay  
 - Sogem - Carnaud BMI - Placoplatre - Inserm -  
 Salomon - Sodeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse -  
 France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne -  
 Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN -

Air Equipement - Hop. Chateauroux - Sacem -  
 Aérospatiale Châtillon - Le Robert - Air France -  
 Villegien - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2  
 Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Epargne  
 Angoulême - Navatrans - Guerlain - AGF - SNR  
 Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs  
 Marlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Générale  
 Tigery - Crédit Agricole Soyaux - Labo  
 Don's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de  
 Chauffage - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussey -  
 Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens -  
 Chomette-Favor - Turboméca - Sncma -  
 Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne  
 de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Académie  
 de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest -  
 IBM Réaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaises  
 des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE -  
 SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine -  
 Norton - Samdo - Crédit Coopératif.

**OFFRE D'EMPLOI**

**GENERAL** est une affaire dynamique et en expansion.

Si vous souhaitez faire **CARRIERE** **DANS LA VENTE** de micro ordinateurs et autres produits électroniques de loisirs, contactez pour R.V. **Mr OLIVIER, ☎ 42.06.50.50.**

## BON D'ADHESION GENERAL COLLECTIVITE

à renvoyer à **GENERAL**, 10 boul. de Strasbourg - 75010 PARIS - ☎ (1) 42.06.50.50

Je, soussigné, M ..... Tél. prof. ....  
 désire faire bénéficier ma collectivité (nom et adresse) .....

des tarifs GENERAL COLLECTIVITÉ  
Signature

GENERAL vous enverra sous 8 jours votre Carte d'Adhérent collective. De plus, chaque fois qu'un membre de votre collectivité viendra à notre magasin, nous lui établirons une carte individuelle.

# AGENDOR : résidence secondaire pour PCW 8512 uniquement

Editeur : DEIA  
Genre : utilitaire de bureau  
Support : disquette  
Intérêt : ★★  
Difficulté : ★★  
Appréciation : ★★

*Un logiciel qui offre à la fois un bloc-notes, un agenda, une calculette et qui de plus est résident. Cela ne vous dit rien ? Cherchez bien, vous trouverez certainement quelque chose d'approchant sur PC... Ça y est, vous y êtes ? Alors on peut commencer.*

FICHER	CALCULATRICE	CALENDRIER	BLOC-NOTES	AGENDA	VIDER	FERMER																																										
<b>Société :</b> DEIA Sarl <b>Nom :</b> BOUARD Eric <b>Adresse :</b> 62 Cours de l'Yser  <b>Ville :</b> BORDEAUX <b>Code :</b> 33800 <b>Tel :</b> 56.91.15.81				<b>AVRIL 1987</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>DI</th> <th>LU</th> <th>MA</th> <th>ME</th> <th>JE</th> <th>VE</th> <th>SA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>6</td> <td>7</td> <td>8</td> <td>9</td> <td>10</td> <td>11</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>13</td> <td>14</td> <td>15</td> <td>16</td> <td>17</td> <td>18</td> </tr> <tr> <td>19</td> <td>20</td> <td>21</td> <td>22</td> <td>23</td> <td>24</td> <td>25</td> </tr> <tr> <td>26</td> <td>27</td> <td>28</td> <td>29</td> <td>30</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			DI	LU	MA	ME	JE	VE	SA				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
DI	LU	MA	ME	JE	VE	SA																																										
			1	2	3	4																																										
5	6	7	8	9	10	11																																										
12	13	14	15	16	17	18																																										
19	20	21	22	23	24	25																																										
26	27	28	29	30																																												
<b>QUARTZ</b>  <b>SYSTEM</b>		<b>Distribution</b> Electronique Informatique Aquitaine		<b>V 1.0</b>																																												
<b>NOTES</b> PAGE N° 1		<b>AGENDA</b> VENDREDI 3 AVRIL 1987																																														
AGENDOR : Equivalent à qui vous savez sur COMPATIBLE PC mais pour votre PCW !!!		ENTER = Suite ← →		15 30 Rdv avec durant																																												
RUBIS : Gestion de TRESORERIE Idéal pour le particulier Indispensable pour PME/PMI																																																

## Comparer le comparable

La finalité d'Agendor et de qui vous savez (pour reprendre la formule consacrée) est bien évidemment la même. Cependant, toute autre comparaison serait abusive et hors de propos. A machine différente, logiciel différent. Voilà pour la mise au point qui évitera toute ambiguïté.

Revenons sur la notion de résidence qui n'est que très peu usitée sur PCW. Lorsque l'on dit d'un logiciel qu'il est résident, ou en arrière-plan, cela signifie qu'il est possible à tout moment, par l'emploi de touches spécifiques, de quitter celui-ci pour rentrer sous une autre application sans pour autant évincer le programme en question de la mémoire de l'ordinateur. Un simple appel, à l'aide des mêmes touches permettra de réintégrer le programme principal.

Nous l'avons vu plus haut, Agendor est, de par son contenu, un logiciel d'aide aux tâches de secrétariat. Les utilitaires qui le composent et qui sont au nombre de cinq, représentent les principaux outils de bureau dont toute secrétaire qui se respecte doit être logiquement munie.

## Fichier, agenda, bloc-note...

La différence majeure qui caractérise Agendor par rapport aux logiciels du même type est la présence constante à l'écran de tous les utilitaires. Le fait qu'ils soient apparents ne veut pas dire pour autant qu'ils soient opérationnels simultanément. En fait, seul l'utilitaire implicitement sélectionné est en fonction. Néanmoins, ce type d'affichage permet une vision rapide d'ensemble, souvent synonyme de gain de temps.

Le module Fichier, dont le sens n'échappe à aucun d'entre nous, intoxiqués de la micro que nous sommes, peut être utilisé de plusieurs manières, la plus évidente étant le carnet d'adresses.

Composé de sept zones, où pour une fois la place laissée à l'argumentation ne frise pas le ridicule, le fichier peut contenir jusqu'à 2023 fiches. A ce stade, plutôt qu'un simple répertoire, il se transforme en véritable fichier client. Parmi les nombreuses options internes au module, figurent entre autres la modification de fiche, l'effacement et la recherche. Cette dernière, de loin la plus intéressante, permet une sélection par critère en vue d'une impression sur papier, format étiquettes ou listing, ou encore sur écran et disque. La sortie d'une liste sélective de fiches sur disque, suppose la création d'un fichier à part entière qu'il faudra donc nommer différemment du fichier de base. Le tri de fichier qui est également au menu des options internes, peut s'avérer très utile dans le cas d'un mailing par région. Fonctionnant selon le principe des minima-maxima, ce tri s'opère aussi facilement sur le code postal que sur l'ordre alphabétique.

Qui dit Agendor, dit bien évidemment

agenda. N'utilisant qu'une toute petite place à l'écran, il dispose pourtant de grandes ressources. Votre emploi du temps pour une seule et même journée peut être classé sur plusieurs pages de 10 lignes de 30 caractères chacune. Comme pour le fichier, le nombre de pages n'est limité que par la place restant sur disquette : 1988 pages sur une disquette double densité. Nous retrouvons également, à ceci près que l'impression sur papier ne concerne cette fois que la page visible à l'écran. Dommage, une impression de date à date eut été très pratique, en particulier pour les déplacements à court ou long terme. Contrairement aux autres parties du programme, le bloc-note ne répond pas tout-à-fait à ce que l'on est en droit d'espérer. La surface qu'il occupe sur l'écran (identique à celle de l'agenda) est loin d'être suffisante pour que l'on puisse l'utiliser ne serait-ce que comme un "simili" traitement de texte. Une fenêtre à dimension variable aurait été la bienvenue... Même reproche que précédemment concernant l'impression.

## Et les autres...

Des deux derniers outils disponibles, nous ne dirons que peu de choses. Présente dans la grande majorité des programmes actuellement disponibles la calculatrice n'a plus le pouvoir de séduction qui la caractérisait à ses débuts. On ne peut pas innover tout le temps, mais tout de même... Doté d'un "look" plutôt sympathique, la calculette d'Agendor n'a rien de transcen-

dante. Elle permet toutefois d'effectuer les calculs les plus simples, tels que  $2 + 2 = 4$ .

Le calendrier par contre, est des mieux conçus. Vous pouvez faire défiler les mois ou les années par simple appui sur les touches + et -, ce qui permet d'avoir un point de repaire à plus ou moins long terme. Plutôt moins que plus d'ailleurs, puisque sa "prévision" s'arrête à 1999. Un bon conseil, si vous devez acheter Agendor, faites le dès à présent, vous gagnerez du temps...

## Agend'argent ou agent d'or ?

Après ce tour d'horizon rapide du logiciel, reste à savoir quels sont vos besoins. Il est évident qu'Agendor n'est pas à proprement parler la révélation bureautique du siècle, mais son utilisation dans le cadre d'une PME ou PMI est tout-à-fait respectable. Malgré quelques défauts, surtout dus à la petitesse des fenêtres de travail, il a au moins l'avantage de fonctionner parfaitement (ce qui n'est pas toujours le cas). De plus, sa simplicité d'emploi garantit à l'utilisateur néophyte une utilisation quasi immédiate. Dans l'ensemble donc, un bilan plutôt positif.

Georges Brize

Renseignements complémentaires : DEIA, 62 cours de l'Yser, 33800 Bordeaux. Tél. : 56.91.15.81.

FICHIER		CALCULATRICE		CALENDRIER																																																											
Société : Amstrad Magazine.....	Nom : La plus belle des revues.....	6419.4		SEPTEMBRE 1987																																																											
Adresse : 5-7 rue de l'Amiral Courbet...	Adresse : 94160 St Mandé.....	<table border="1"> <tr><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>+</td></tr> <tr><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>-</td></tr> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>*</td></tr> <tr><td>0</td><td>.</td><td>=</td><td>/</td></tr> </table>		7	8	9	+	4	5	6	-	1	2	3	*	0	.	=	/	<table border="1"> <tr><th>DI</th><th>LU</th><th>MA</th><th>ME</th><th>JE</th><th>VE</th><th>SA</th></tr> <tr><td></td><td></td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td></tr> <tr><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td></tr> <tr><td>20</td><td>21</td><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td></tr> <tr><td>27</td><td>28</td><td>29</td><td>30</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>		DI	LU	MA	ME	JE	VE	SA			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
7	8	9	+																																																												
4	5	6	-																																																												
1	2	3	*																																																												
0	.	=	/																																																												
DI	LU	MA	ME	JE	VE	SA																																																									
		1	2	3	4	5																																																									
6	7	8	9	10	11	12																																																									
13	14	15	16	17	18	19																																																									
20	21	22	23	24	25	26																																																									
27	28	29	30																																																												
QUARTZ	SYSTEM	AGENDA		VENDREDI 18 AOÛT 1987																																																											
PAGE N° 3	Amstrad Magazine est le..... meilleur...	EXIT =Retour	15 00	Rdv avec Durant																																																											
		ENTER =Suite	16 00	Rdv avec Dupont																																																											
		←	18 00	Salut la compagnie...																																																											
		→																																																													
		+ =Suivant																																																													
		- =Précédent																																																													
		FIND =Cherche																																																													
		CUT =Efface																																																													
		RELAY =Imprime																																																													

01 AMBERIEU EN BUGEY

**BUGEY INFORMATIQUE**

Vente-Conseil-Formation  
Développements

ORDINATEURS  
LIBRAIRIE  
LOGICIELS  
ACCESSOIRES

33, avenue Paul Painlevé  
01500 Ambérieu en Bugey  
Tél. : 74.34.60.70

06 NICE-St LAURENT DU VAR

**MICRO 3000**

15 années d'expérience  
Distributeur agréé

**AMSTRAD**

L'accueil, le conseil et  
la compétence réunis

Entrée ou sortie CAP 3000  
Galerie supérieure  
GALAXIE 3000  
Av. Léon Béranger  
06700 - St LAURENT DU VAR  
Tél. : 93.07.44.22

09 PAMIERIS

**ARISERV**

\*\*\*\* INFORMATIQUE

Revendeur Conseil AMSTRAD

ORDINATEURS, PÉRIPHÉRIQUES  
LOGICIELS, LIBRAIRIE

CHAINES HI-FI AMSTRAD

Liste sur demande  
22, avenue de Foix  
09100 PAMIERIS  
Tél. 61.67.25.98

13 MARSEILLE

**CALCULS  
ACTUELS**

*informatique*

LOGICIELS  
LIBRAIRIE  
PÉRIPHÉRIQUES

Appareils en démonstration

49, rue Paradis 13006 MARSEILLE  
Tél. 91.33.33.44

14 CAEN

*Loisir*  
**INFORMATIQUE 14**

Micro-ordinateurs  
Accessoires  
Nombreux logiciels

39/41 rue de l'Oratoire  
14000 CAEN  
Tél. : (31) 85.18.77

25 BESANÇON

**PROFORMA-P.S.I.**

CPC  
46 4  
6128



PCW  
8256  
8512

TOUT POUR AMSTRAD

3, RUE DE LORRAINE  
25000 BESANCON  
81 82 24 51

CLUB AMSTRAD

Maison de quartier St-Ferjeux  
Avenue Ducat, 25000 BESANÇON  
81.52.42.52

33 BORDEAUX

**INFORMATIQUE**

Cannes - Avignon - Bordeaux

FORMATION ET ASSISTANCE

Toutes les applications  
de votre micro :

**PROFESSIONNELS  
HOBBISTES**

257, rue Judaïque  
33000 BORDEAUX  
Tél : 56.24.05.34

CREDIT VENTE PAR CORRESPONDANCE

33 BORDEAUX

**DEIA**

VENTE EXCLUSIVE : revendeurs,  
comité d'Entreprise,  
Association/Clubs.

TOUS TYPES DE MATERIELS  
COMPATIBLES P.C AMSTRAD,  
Atari, Commodore.  
Listing/Fournitures, mobilier  
informatique.

DISTRIBUTEUR DE  
LOGICIELS PROFESSIONNELS  
Bureau d'Etudes pour applications  
spécifiques.

Documentation sur demande  
62, cours de l'Yser  
33800 - BORDEAUX.

Tél : 56.91.15.81 Téléx : 572.421

33 BORDEAUX

**SON VIDEO 2000**

Centre agréé de formation  
AMSTRAD, spécialiste  
Compatible PC et applications  
professionnelles.

Distributeur agréé AMSTRAD

Olivetti, Atari, Commodore et Oric.

31, Cours de l'Yser  
33800 - BORDEAUX  
Tél : 56.92.91.78

37 TOURS

## PERFORMANCES



**AMSTRAD**

**47.64.19.02**

LE SPECIALISTE  
REGION CENTRE

du **PC 1512**

157, Av. de Grammont  
(1<sup>er</sup> étage)

42 SAINT-ETIENNE



FRANCE<sup>®</sup>  
DISQUETTE

Distributeur agréé  
**AMSTRAD**

Grand choix de logiciels  
de jeux et professionnels  
Ordinateurs familiaux  
et professionnels  
Conception de logiciels de  
gestion ALPHASOFT  
Formation

Disquettes, rangements,  
listing, etc...

34, rue de la République  
42000 ST-ETIENNE - Tél. : 77.21.26.28

42 LE COTEAU

## MICRO DIFFUSION ROANNE

Distributeur agréé  
**AMSTRAD**

Logiciels  
Standards et spécifiques  
Formation  
Maintenance  
Club utilisateurs  
Fournitures

39, Bd Charles de Gaulle - ZI  
42120 LE COTEAU - Tél. 77.70.56.67

42 SAINT-ETIENNE

## JAGOT ET LEON

ELECTRONIQUE ET  
MICRO-INFORMATIQUE

SPECIALISTE AMSTRAD  
et Victor

DIGITALISEUR D'IMAGES  
et SERVEUR MINITEL

17, Rue des Alliés  
42100 - Saint-Etienne  
TEL : 77.33.13.82

45 SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE

## M. E. R. C. I.

Vingt ans d'expérience  
en Informatique  
Son assistance logiciels  
Ses compétences techniques  
S.A.V.

*Ne soyez pas consommateurs  
Devenez client M.E.R.C.I.*

23 rue de la Mouchetière - Z.I. Ingré  
45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle  
Tél. : 38 43.11.83

50 CARENTAN

A

B

C

Distributeur  
**AMSTRAD**  
VICTOR  
TANDON  
EPSON

Logiciels PC/AT  
Fournitures  
Vente sur place ou  
par correspondance

**ASSISTANCE BUREAUTIQUE  
CONSEIL**

Méautis - 50500 CARENTAN  
Tél. : 33.42.31.99

51 REIMS

## LOGIMICRO

REVENDEUR QUALIFIÉ  
CONSEIL

**AMSTRAD**

DES PROFESSIONNELS AU SERVICE  
DES PARTICULIERS ET DES ENTREPRISES

- Pus de 500 titres logiciels et livres
- Maintenance et formation
- Démonstrations PC 1512

2, avenue de Laon  
51100 REIMS  
Tél. : 26.47.44.14

57 METZ



Tél. :  
87.75.61.43  
87.36.09.18

**AMSTRAD**  
1 et 15 rue de la Fontaine  
57000 METZ

59 LILLE

## TAM.SCALL

105, rue Léon Gambetta  
(angle rue Solférino)  
près de la Préfecture

LILLE

**POINT PILOTE  
AMSTRAD**

61 VIMOUTIERS

*Loisir*  
**INFORMATIQUE**

**Micro-ordinateurs  
Accessoires  
Nombreux logiciels**

11, rue Du Perré  
61220 VIMOUTIERS  
Tél. 33.39.16.65

62 LENS

**LENS  
MICRO  
INFORMATIQUE**



Revendeur qualifié  
conseil AMSTRAD  
Point pilote  
nouveau, softs  
et périphériques

96, av. Alfred Maës  
62300 LENS  
Tél. 21.28.72.44

64 PAU

**BASE4**

**Revendeur agréé  
AMSTRAD PROFESSIONNEL**

**POINT CLUB AMSTRAD**

11, rue Samonzet - 64000 PAU  
Tél. : 59 83 78 78

65 TARBES

  
**MICRO  
PYRENEES**

DISTRIBUTEUR ET CENTRE TECHNIQUE  
**AGRÉÉ AMSTRAD**

apporte  
une solution  
à tous vos problèmes

DE L'ORDINATEUR INDIVIDUEL  
AU COMPATIBLE IBM PC 1512

41, rue du IV septembre  
TARBES Tél. 62.93.70.71

69 LYON

 **FRANCE<sup>®</sup>  
DISQUETTE**

Distributeur agréé  
**AMSTRAD**

Conception de logiciels  
de gestion ALPHASOFT  
Logiciels professionnels,  
éducatifs, de jeux  
Ordinateurs professionnels  
et familiaux  
Formation  
Disquettes, rangements, listing, etc...

255, avenue Berthelot  
69008 LYON - Tél. : 78.01.79.63

70 LUXEUIL-LES-BAINS

**ELECTRONIQUE 70**

REVENDEUR-CONSEIL QUALIFIÉ  
**AMSTRAD France**

ORDINATEURS,  
LOGICIELS,  
PERIPHERIQUES  
**COURS INFORMATIQUE**

40, rue E. Herriot  
70300 LUXEUIL-LES-BAINS  
Tél. : 84.40.20.04

72 CHATEAU-DU-LOIR

**CASTEL HIFI**

Joël HESLON  
MERCURE D'OR 1983

DISTRIBUTEUR AGRÉÉ  
**AMSTRAD**

PC 1512  
FAMILIAL  
ET HI-FI

Ordinateurs - Périphériques  
Logiciels - Librairie

71-73 rue Aristide-Briand  
72500 CHATEAU-DU-LOIR  
Tél. : 43.44.04.64

75 PARIS

*Microfolie's*

les spécialistes **AMSTRAD**

464-6128-8256-8512  
PC 1512

75009 - PARIS  
40 bis, rue de Douai  
Tél. : 48.78.76.77

75 PARIS

**RAM 16**  
INFORMATIQUE



REVENDEUR AGRÉÉ

TOUTES CONFIGURATIONS

464-6128-8256-8512

**PC 1512**

LOGICIELS PRO. JEUX.  
HI-FI, LASER DISC

78, RUE MICHEL-ANGE  
75116 PARIS  
47.43.10.86

75 PARIS



ORDINATEURS  
PÉRIPHÉRIQUES  
LOGICIELS  
ACCESSOIRES  
ET NOS PLUS :

- LE SERVICE
- LES PROMOTIONS SPÉCIALES

*Ouvert du mardi au samedi inclus de 10h à 13h30 et de 14h30 à 19h*  
**MICRO PROGRAMME 5**  
82/84, bd des Batignolles  
75017 PARIS - M<sup>o</sup> VILLIERS  
Tél. : 42.93.24.58

76 ROUEN

*Loisir*  
**INFORMATIQUE**  
**CITIZEN BAND**  
Micro-ordinateurs  
Accessoires  
Nombreux logiciels

31, Bld. de la Marne  
76000 ROUEN  
Tél. : 35.07.60.60

76 LE HAVRE

*Loisir*  
**INFORMATIQUE 76**

Micro-ordinateurs  
Accessoires  
Nombreux logiciels

22 place du Général-de-Gaulle  
76600 LE HAVRE  
Tél. : 35 43.51.54

77 ROISSY-EN-BRIE

**ITM.77**  
**LE SERVICE**  
**EN PLUS**

Ordinateurs  
Périphériques  
Logiciels  
Librairie

CENTRE CIAL DE LA FERME D'AYAU  
77680 ROISSY EN BRIE  
TEL : 60.28.61.60

78 VERSAILLES

*Microfolie's*  
**les spécialistes AMSTRAD**

464-6128-8256-8512  
PC 1512

78000 Versailles - 4, rue André Chénier  
(1) 30 21 75 01  
78100 St Germain-en-Laye -  
34, rue des Louviers  
(1) 34 51 71 11

78 VELIZY

**GAME'S**

**LE PLUS GRAND  
CHOIX DE JEUX**

Centre Commercial Vélizy II  
Niveau bas Tél. : 34.65.18.81

87 LIMOGES

**SOMIF**  
**INFORMATIQUE**

Revendeur Agréé  
**AMSTRAD**

TOUTE LA GAMME DES ORDINATEURS,  
CHAINES HI-FI ET MAGNETOSCOPES

3, rue Jules Guesde  
87000 LIMOGES - Tél. 55.34.64.19

91 ORSAY-COURTABOEUF

Vente à COURTABOEUF et par correspondance  
Crédit - Documentation - Tarif sur demande



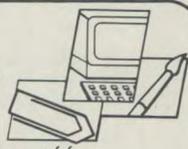
**OLIVETTI AMSTRAD**  
**COMPATIBLES PC**

FORMATION A LA CARTE  
- TRAITEMENT DE TEXTE  
- COMPATIBILITE INFORMATIQUE  
- MS-DOS, GEM-BASIC 2  
- GESTION DE FICHER

**DISTRIBUTION et SERVICES**  
Z.A. ORSAY-COURTABOEUF. B.P. 209  
Avenue du Québec - D10  
91944 LES ULIS CEDEX  
Tél. : 16 (1) 64.46.27.80

91 PALAISEAU

Arts et  
Bureautique  
Services



Distributeur agréé  
**AMSTRAD**  
Professionnel et familial  
Papeterie  
Bureautique  
Micro-informatique  
Point d'enseignement SHARP  
22, rue de Paris  
91120 Palaiseau  
**(1) 60.14.09.54**

# COURRIER

**Q :** J'ai 10 ans ; je possède un Amstrad CPC 6128 et j'aimerais savoir s'il existe une routine permettant de lister le binaire ?

**Nicolas Fischbach  
Bouxwiller**

**R :** Tout dépend de ce que vous appelez "lister" le binaire... Si vous voulez seulement examiner le contenu d'adresses mémoire, il suffit de faire une boucle :  
for adresse = (adresse début)

to (adresse fin)  
Print Peek (adresse)  
Next adresse  
Si vous voulez examiner l'assemblage de coches machine, il vous faudra automatiquement passer par un assembleur/désassembleur/moniteur.  
Si, enfin, vous souhaitez mettre automatiquement sous forme de lignes basic (mise en data d'un chargeur) une zone mémoire, nous vous rappelons que les Cahiers d'Amstrad n° 8 a fait paraître un tel utilitaire.

**Q :** Est-il possible d'utiliser un deuxième lecteur de cassette sur le CPC 464 (exemple : nécessité d'avoir un azimuthage des têtes différent sans à chaque fois tout dérégler). Dans l'affirmative, pourriez-vous nous en indiquer les moyens...

**Jean Lefils  
Dunkerque**

**R :** Bonne idée pour contourner la difficulté due à l'azimuthage sensiblement différent entre

certaines cassettes et d'autres. Malheureusement, si l'idée n'est pas impossible, elle est pratiquement irréalisable du fait de l'absence de sortie (ou d'entrée) magnéto sur le CPC 464. Si vous êtes vraiment bidouilleur pourquoi pas... mais vous feriez sûrement mieux de vous procurer un nécessaire d'azimuthage. Ayant repris un azimuthage "moyen", la très grande majorité de vos cassettes devraient passer sans faire appel à un éventuel lecteur extérieur.

## Guide des Spécialistes AMSTRAD

91 LES ULIS



REVENDEUR DE JEUX  
pour  
**AMSTRAD**

Centre Commercial ULIS-VILLE  
91940 LES ULIS  
Tél. : 69.28.33.77

93 VILLEMOMBLE

**M. F. I.**  
MICROS FOURNITURES  
INFORMATIQUES  
**SPECIALISTE AMSTRAD**  
**PC 1512**  
MICRO-ORDINATEURS  
LOGICIELS  
PERIPHERIQUES

88, avenue Galliéni  
93250 VILLEMOMBLE  
Tél. : 48.55.32.87

94 VINCENNES

**ORDIVIDUEL**

**REVENDEUR OFFICIEL  
AMSTRAD**

Ouvert du mardi au vendredi  
de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h,  
le samedi de 10 h 30 à 19 h

22, rue de Montreuil  
94300 VINCENNES.  
Tél. : (1) 43.28.22.06

à 50 m du R.E.R.  
Station VINCENNES

97-1 GUADELOUPE

**DIMECO**  
**REVENDEUR EXCLUSIF**  
**AGRÉÉ AMSTRAD**

Conseil, Vente, Formation,  
Réalisation de logiciels,  
Accessoires...

31, Rue A.R Boisneuf  
97110 - POINTE A PITRE  
TEL : 83.23.94

**SPECIALISTES  
AMSTRAD**



Si vous souhaitez figurer  
dans ce guide, contactez :

**MICK** au  
**43.98.22.22**

**Q :** Je possède un PC 1512 Double Drives et je souhaite faire l'acquisition d'un disque dur de 10 ou 20 Mo mais en aucun cas supprimer l'un de mes drives. Je pense notamment à la carte de chez Tandon (20 Mo). Qu'en pensez-vous ? Par ailleurs, sachant que l'alimentation du PC n'est pas très puissante et trouvant que l'appareil a tendance à chauffer lors d'une longue utilisation, je souhaite monter un ventilateur mais je n'ai à ce jour trouvé aucune piste auprès de mes fournisseurs.

**Emmanuel Tilloy  
Lyon**

**R :** L'acquisition d'une hard-card semble être un choix fort judicieux dans votre cas. Pour ce qui est du ventilateur, il semble que pour l'instant aucun constructeur ou distributeur français ne se soit penché sur le problème pour proposer, par exemple, un ventilateur sous forme de carte... Un bon technicien devrait pouvoir vous donner une solution acceptable.

**Q :** Étant possesseur d'un Amstrad 464, je voudrais m'acheter un lecteur de disquette DDI-1. Pour ce lecteur, faut-il exclusivement des disquettes vierges CF2D où peut-on utiliser des CF2 ?

**T. Planard  
Vitrolles**

**R :** Ce sont les mêmes. Seules les disquettes CF2DD sont réservées au deuxième lecteur du 8512. D'ailleurs rien que par le prix vous ne risquez pas de les confondre !

**Q :** J'envisage d'acheter le CPC 6128, moniteur monochrome et d'utiliser le moniteur CTM640 de mon Amstrad CPC 464. Est-ce possible ? D'autre part, le lecteur de cassette du 464 peut-il être branché sur le 6128 ?

**R :** Dans les deux cas, la réponse est non. L'intégration du lecteur de disquette du 6128 suppose une alimentation supplémentaire (en 12 volts de sur-

croît) que ne possède pas le CTM 640 (avec prise d'alimentation du lecteur de disquette en façade sur le CTM 644). Par ailleurs, le CPC 6128 est équipé d'une entrée magnéto ; il vous suffit donc — et c'est là le plus pratique — de vous procurer un magnétophone "spécial informatique" (style Laserdata ou Lansay) avec son cordon. Le coût de l'opération ne s'élève pas très haut et c'est bien là le meilleur moyen pour passer vos anciennes cassettes sans attraper "un coup de sang"...

**Q :** Je suis actuellement possesseur d'un CPC 464 avec lecteur de disquette depuis plus de 18 mois. J'ai donc un certain nombre de programmes personnels réalisés en Basic intégré dans le 464, dont les fichiers banque, bibliothèque... Je vais acquérir un PC 1512 et je désirerais utiliser ces éléments qui m'ont demandé du temps à les établir et qui me sont utiles. S'il est relativement facile de transférer sur disquettes 5,25 pouces, il est sans doute plus difficile de les faire "avalier" au PC 1512 qui n'utilise pas le même Basic. Existe-t-il une disquette 5,25 renfermant le Basic du 464 et sera-t-elle admise par le système d'exploitation du PC 1512. l'idée que je dois réadapter tous ces fichiers et ces programmes me terrorise car je vais évidemment me débarrasser du CPC 464 et de ses périphériques (sauf imprimante).

**Maurice Malcoiffe  
Arles-sur-Tech**

**R :** A l'évidence, vous risquez d'être encore plus terrorisé lorsque vous allez apprendre que votre problème est insoluble... En effet, s'il est possible "d'importer" des fichiers de données — en ASCII — d'un CPC à un PC 1512, il n'existe pas de disquette contenant le Basic du 464, laquelle vous serait de toute façon inutile puisque le PC 1512 (et tous les autres compatibles) refuserait ce Basic. Seule solution au niveau des programmes : les sortir sur imprimante et les adapter au Basic du PC ; vous

pourrez toujours vous consoler de la perte de temps en "récupérant" vos données ASCII.

**Q :** Voici deux bidouilles pour les utilisateurs de CPC. D'abord pour les 6128. Le programme bankman.bas, fourni sur l'une des disquettes système est protégé, ce qui oblige à démarrer les programmes utilisant le deuxième block de 64 Ko en deux temps : RUN "BANKMAN" et démarrage du logiciel proprement dit... pas très élégant ! Voilà donc le moyen d'initialiser les RSX de Bankman en mode programme : faites un reset puis tapez RUN "BANKMAN.BAS" faites alors un SAVE "BANK2.BIN", b, &A224, &A6FF-&A224. On obtient alors un SAVE "BANK2.BIN non protégé et moins long que bankman.bin (d'où économie !). Pour utiliser ce nouveau fichier BANK2.BIN dans un programme, suivre le modèle : 10 Memory &A224  
20 Load "BANK2.BIN", &A224  
30 Call &A224 : REM INITIALISE LES RSX  
Encore un truc pour tous les CPC : tapez avant de commencer à saisir des lignes Basic : POKE &AC00, 1 <ENTER> .  
Ce poke supprime systématiquement tous les "blancs" inutiles dans une ligne (ex : 10 FOR i = 1 to 10 : REM), lesquels ne font qu'occuper de la mémoire et ralentir l'exécution. J'ai "gagné" jusqu'à 1 Ko sur un logiciel de 8 Ko.

**Alain Caradot  
Paris**

**Q :** Suite à la question de M. Le Caere (A.M. N° 20 page 135), voici quelques renseignements concernant l'extension mémoire Vortex : — LA ROM Vortex est la ROM N° 6 allant de &C000 à &FFFF

— On peut avoir le listing de cette ROM en se plaçant sous moniteur : lmon pour se placer dans la ROM  
★ LC000, FFFF pour désassembler le programme.  
Voici les points d'entrée des

différentes commandes :

&C153 BOS  
&D400 MON  
8EBD9 GCHAR  
&EBC7 GPEN  
&EBDO GPAPER  
&EBAE MASK  
&EB79 FAST  
&BD19 FRAME  
&BB51 SLOW  
&BC02 UNMASK  
&C030 DISBOS

— Il est possible d'appeler directement ces routines sans passer par les RSX (dans un programme en langage machine par exemple) à l'aide d'un RESTART (RST 3).

Voici, par exemple, le programme permettant de se placer dans le moniteur :

10.&DF •RST &18 •RST 3  
20.&04 &08 •DEFW &8004  
•ADRESSE DES PARAMÈTRES  
30.&C9 •RET  
40.&00 &DA •DEFB &D400  
•POINT D'ENTREE DU MONITEUR  
50.&06 •DEFB &06 •ROM N°6

(programme à implanter en &8000)

— Quand on se place sous le BOS, une partie de la ROM d'extention est transférée dans la RAM (à partir de &8000)

— Voici les points d'entrée des commandes utilisables sous le BOS :

&8164 spool.on &863E load  
&818A spool.off &8EBC new  
&81F7 id &8716 run  
&82C7 bank &8868 common  
&83E1 call &88D4 ramopen  
&841B list &8910 ramclose  
&845B dev &8A27 ramfield  
&8483 video.on &8B08 ramwrite  
&84C9 screen.in &8B14 records  
&858C screen.out &8B94 peek  
&85AA screens &8C68 poke  
&8636 save

NB : ces adresses étant en RAM, on peut les appeler directement par un CALL.

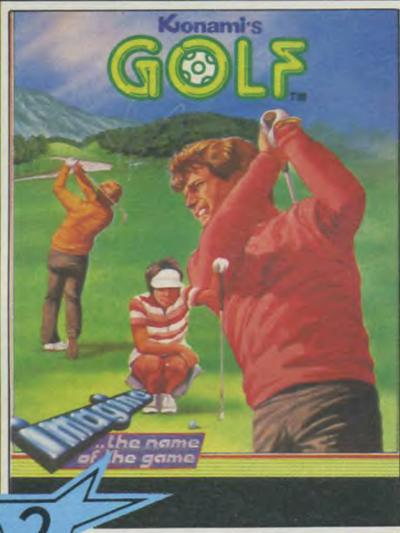
**Philippe BREGEA  
Genilles**

**R :** Si vous aussi avez des réponses à des questions posées ou des (courtes) bidouilles, merci de nous les envoyer. Nous ferons un plaisir d'en faire profiter l'ensemble de nos lecteurs.

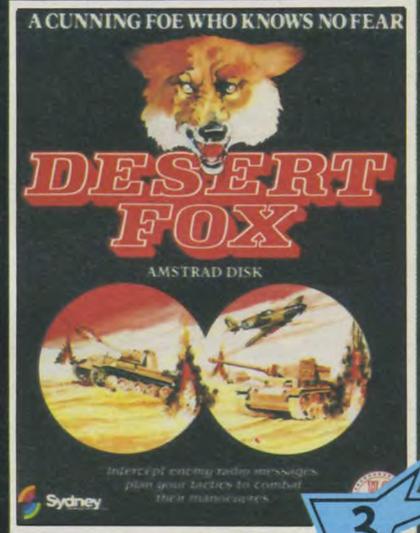
# AMSTRAD GOLD HITS



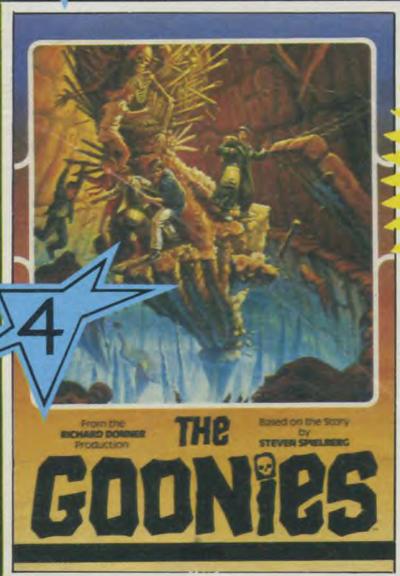
1



2



3

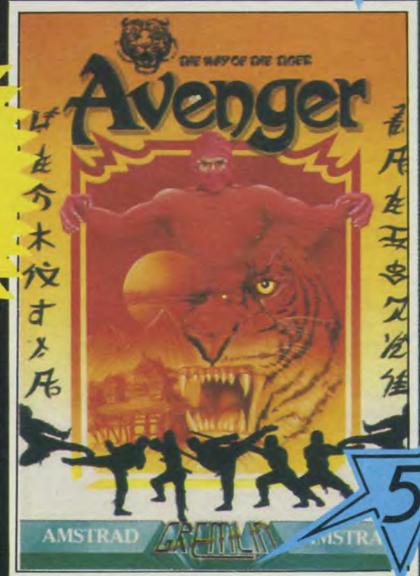


4

**Cinq  
Hit dans un  
super album  
pour  
Amstrad  
Cassette & Disquette**



**AMSTRAD**



5

**Q :** Je possède un micro-ordinateur Amstrad CPC 6128 couleur + DMP 2000 et lecteur de cassette ; l'informatique est ma passion et j'aimerais rentrer en contact avec des correspondants anglais pour partager notre passion commune pour ces micro-ordinateurs. De plus, j'aimerais être au courant des nouveautés Amstrad en Angleterre. Donc, pourriez-vous me communiquer l'adresse des journaux anglais consacrés aux micros Amstrad CPC, le moyen de se procurer ces journaux en France et le moyen de faire passer une petite annonce dans leurs colonnes.

**Emmanuel Mourot**

**R :** Mis à part quelques produits bien spécifiques (traitements de textes, comptabilités etc) très difficiles à se procurer en France, les journaux informatiques français doivent répondre à votre « fringale » de nouveauté d'Outre-Manche. Si malgré cela vous souhaitez lire

d'autres avis ou avoir peut-être des renseignements ou des tests différents de ceux parus dans nos colonnes par exemple, voici l'adresse de nos homologues anglais :

Amstrad Computer User  
169 King's road  
Brentwood  
Essex CM14 4EF

Computing with the Amstrad CPC  
Database Publications  
Europa House  
68 chester road  
Hazel Grove  
Stockport SK7 5NY

Amstrad Action  
The old Barn  
Brunel Precinct  
Somerton  
Somerset TA11 7PY  
Great Britain

Les germanophiles pourront utilement lire PC Schneider International, notre confrère allemand :

DMV  
Postfach 250  
Fuldaer Strass 6  
3440 Eschwege (Germany)

Vous pouvez demander à votre libraire de vous les faire venir ou, si vous habitez Paris, aller dans les librairies étrangères (WHSmith, Brentano's) ou mieux encore pour les recevoir régulièrement, abonnez-vous.

**Q :** Fidèle lecteur d'Amstrad Magazine et utilisateur intensif du CPC 464 (+ DDI - 1), j'aimerais soulever un problème qui nous concerne tous, utilisateurs de micro-ordinateurs. L'utilisation de l'informatique nous amène à travailler - ou à jouer ! - longtemps sur des écrans. Ma question est simple : passer de longues heures devant un écran - à fortiori un écran couleur - a-t-il des conséquences pour la vue ? On entend tellement dire de choses là-dessus ? et je ne parle pas des rayons ultraviolets ! Dernièrement, j'ai lu une interview d'un médecin dans la rubrique radiotélévision d'un grand quotidien, démentant toutes les rumeurs de danger du aux écrans de télévision. Selon lui, la télévision n'abime pas la vue, elle ne fait que révéler les défauts de vision éventuels du spectateur. Bien plus, des cures de télévision seraient prescrites pour certaines maladies des yeux ! je n'ignore pas que nos écrans de micros ne sont pas foncièrement des écrans de télévision, mais nous sommes à une distance beaucoup plus rapprochée ; alors, y-a-t-il ou non danger pour la vue ? Je pense que cette question est assez importante pour être soulevée dans la rubrique « courrier » de votre journal et ainsi trouver une réponse par l'intermédiaire d'un spécialiste compétent...

**Eric KOVALIC,  
Calais**

**R :** Une question intéressante et qui sort totalement du cadre des questions habituellement posées ! N'étant pas « spécia-

listes » mais directement concernés. Nous allons essayer de soulever quelques problèmes prêtant à réflexion et... réponse d'un « vrai » spécialiste.

Effectivement, les dangers dus aux tubes cathodiques relèvent d'une polémique. Quoi qu'il en soit, on travaille effectivement à distance plus rapprochée d'un moniteur que d'une TV, ce qui peut modifier des jugements fonction d'un rayonnement. Par ailleurs, il faut rappeler que le travail sur écran fait l'objet de recommandations et directives, notamment avec un temps de travail limité à quatre heures. Ce ne sont effectivement que des constatations mais qui doivent avoir un fondement...

A un niveau « expérimentation » personnelle, il est quand même curieux, si les effets des moniteurs sont nuls ou bénéfiques, d'être sujets à des maux de tête et une grande fatigue visuelle après une longue utilisation de l'ordinateur. Qui d'entre nous n'a pas, après avoir abusé de la chose, eu les yeux douloureux et larmoyants ?

Comment se fait-il, toujours dans l'hypothèse d'une absence de danger, que les fabricants améliorent la qualité des écrans (filtres antirayonnements, etc) et que certains constructeurs indépendants s'engagent financièrement à fabriquer des verres « spécial informatique », des filtres à accrocher aux écrans etc... ? A noter à ce sujet qu'il existe des verres spécialement étudiés et très efficaces ; consultez votre opticien qui pourra éventuellement vous faire part du nombre de gens « qui ont une bonne vue mais qui se plaignent de brûlures des yeux, de migraines, etc. » et qui, - comme par hasard - travaillent beaucoup sur écran...

Par expérience, et jusqu'à démonstration complète de l'absence de danger, mieux vaut éviter de rester trop longtemps près de nos chers moniteurs informatiques. Car, de toute façon, si la science peut déterminer précisément les conséquences d'une chose à court terme, l'informatique (et le travail répété sur écran) est un domaine certainement trop récent pour entraîner des certitudes et des projections à long terme.

## B.T.S. BUREAUTIQUE ET SECRETARIAT

Diplôme d'Etat

Les B.T.S. Secrétariat de Direction et Secrétariat trilingue ne sont plus... Vive ce nouveau B.T.S. ! Il introduit les matières de pointe telles que le Traitement de texte et permet aux secrétaires d'accéder à des postes de haut niveau.

Avec ou sans BAC, ce diplôme très apprécié des entreprises, se prépare très bien par correspondance, en 2 ans environ.  
Brochure gratuite n° S 4752

## B.T.S. INFORMATIQUE DE GESTION

Diplôme d'Etat

Vous pouvez, dès maintenant, préparer tranquillement chez vous, le B.T.S. Informatique de Gestion. Vous aurez alors la qualification professionnelle pour devenir Cadre Informaticien. Langages étudiés COBOL et BASIC.

Avec ou sans BAC, ce B.T.S. se prépare en 24 mois et ne demande pas de connaissance informatique au départ. Nos élèves bénéficient de notre garantie études et peuvent, en option, suivre un stage pratique sur ordinateur. Brochure gratuite n° Z 4753

Inscriptions toute l'année



INSTITUT PRIVE  
D'INFORMATIQUE  
ET DE GESTION

Organisme Privé



7, rue Heynen  
92270 Bois-Colombes

AMS 09/87 (1) 42.42.59.27

Précisez la brochure choisie :  
S 4752  Z 4753

NOM.....

Prénom.....

Adresse.....

.....

..... Tel.....



# INITIATION AU FORTH

## LES CHAÎNES DE CARACTÈRES

*Ceux qui suivent assidûment cette rubrique se sont aperçus de sa coupure au mois d'août. Il fallait bien vous laisser vous reposer ! Mais dès ce mois, tout recommence et j'ose à peine vous dire comment nous qualifions ce redémarrage... Nous y allons en... en... (je vous le demande ?) En forth, bien sûr. Bravo !*

**N**ous l'avons entrevu : si Josiane veut ranger son prénom à partir de l'adresse 30000, il lui suffit de mettre le code du "J" à l'adresse 30000, le code du "o" à l'adresse 30001, et ainsi de suite.

Le FORTH utilise le code ASCII ce qui signifie American Standard Code for Information Interchange. Cette norme est universellement reconnue, avec quelques variantes dues aux accents et autres caractères spécifiques à certaines langues. Le standard ASCII définit les codes de 0 à 127, les codes de 128 à 255 pouvant être utilisés, par exemple, pour des signes graphiques.

Pour l'instant, retenons-en l'essentiel :

- les lettres majuscules ont les codes de 65 à 90 inclus ;
- les lettres minuscules ont les codes de 97 à 122 inclus ;
- les chiffres ont les codes 48 à 57 inclus ;
- l'espace a pour code 32 ;
- les codes en-deçà de 32 ne correspondent pas à des caractères affichables ;
- les codes au-delà de 32 et non mentionnés ci-dessus correspondent à divers signes typographiques.

Parmi les codes non-affichables en-deçà de 32, retenons le code 13 qui vous

ramène en début de ligne. D'où son nom, CR qui veut dire carriage RETURN (chez nous on dit retour chariot, souvenez-vous du lourd chariot de votre vieille machine à écrire qui revenait brutalement à droite après chaque ligne). Donc, 13 est le code de la touche <RETURN> (ou <ENTER>) que vous utilisez si souvent. La plupart du temps, le "retour chariot" s'accompagne d'un saut de ligne, cette opération combinée ayant pour effet de positionner le curseur au début de la ligne suivante. Les codes ASCII, sont un peu l'alphabet du programmeur. Mais revenons à notre mouton.

Nous avons vu le mot EXPECT (adr 1 ---) qui range les caractères que vous frappez au clavier, jusqu'à ce que le nombre 1 soit atteint ou que la touche <RETURN> soit pressée. Nous avons vu également TYPE (adr 1 ---) qui affiche la chaîne de caractères commençant à ADR et de longueur 1. Dans les deux cas, 1 peut prendre les valeurs de 0 (dans ce cas l'opération est nulle) à 32767. C'est plus confortable que les 255 caractères autorisés par le BASIC !

Les mots les plus simples pour traiter les caractères sont KEY et EMIT.

KEY (--- car) attend que vous frappiez une touche, et empile son code.

EMIT (--- car) affiche le caractè-

### CES CODES ASCII QU'ON OUBLIE TOUJOURS...

Voici un écran bien pratique, à l'intention de ceux d'entre-vous qui ne sont plus tout-à-fait des débutants. Si vous êtes néophyte, conservez bien ce numéro : le mois prochain, vous saurez tout sur la manière d'éditer un écran et de le charger...

ASC donne le caractère et le code de chaque touche frappée, jusqu'à ce que vous pressiez la touche <ESC> ou <EXIT>, ou la touche qui remplit cette fonction sur votre clavier. CHR prend deux nombres sur la pile et donne tous les caractères dont les codes sont dans cette fourchette.

(ASC - CHR)

?L

: ASC

. "Donne les codes des touches frappées - <ESC> pour finir"

CR BEGIN KEY DUP 27 <>

WHILE DUP EMIT 4 .R 5 SPACES

REPEAT DROP

. "ESC 27" ;

: CHR (n1 n2 --- donne les codes & caractères de n1 à n2

1+ SWAP DO 1 DUP 7 .R 2 SPACES EMIT

LOOP ;

tère dont le code est sur la pile.

Exemple :

Vous écrivez : KEY Forth ne répond pas (il attend).

Vous frappez : M (cette fois-ci, sans <RETURN>). Forth répond : ok (il a empilé 77).

Vérifions, lorsque vous écrivez : EMIT, Forth répond : M ok (il a affiché le caractère dont le code était sur la pile).

Il est possible de remplir une chaîne de caractères identiques avec le mot FILL (adr 1 car ---) qui range car dans chacune des adresses de la zone de longueur 1 commençant à adr.

Exemple : vous écrivez : 30000 10 65 FILL (65 est le code A), Forth répond : ok.

Les dix adresses dont la première est 30000 contiennent 65. Vérifions : si vous écrivez : 30000 10 TYPE FORTH

répond : AAAAAAAAAA ok.

FILL est souvent utilisé pour "mettre à blanc" une chaîne. Si A a été pris dans cet exemple, c'était pour rendre visible l'effet de FILL. Essayez maintenant la même manipulation avec 32 qui est le code de l'espace. Notez bien qu'en informatique, l'espace doit être considéré comme un caractère à part entière. L'octet le plus nul de tous, c'est 0. Le code 0, c'est du vide, l'espace, code 32, c'est de l'air.

Le mot BLANK (adr 1 ---) remplit d'espaces la zone de longueur 1 commençant à adr. Il se définit ainsi :

: BLANK (adr 1 ---) 32 FILL ;  
CR (c'est aussi un mot FORTH) envoie un retour chariot. Il est l'équivalent de 13 EMIT.

SPACE affiche un espace. Il équivaut à 32 EMIT.



SPACES (n ---) affiche n espaces.

Un mot bien pratique permet de supprimer les espaces inutiles à droite d'une chaîne : TRAILING (adr 11 --- adr 12) 12 est la nouvelle longueur de la chaîne après suppression des espaces qui étaient à droite. Supposez que vous vouliez saisir un prénom et un nom à partir de l'adresse 30000. Vous réservez quinze caractères pour le prénom et autant pour le nom. Le nom commencera à 30015.

Marcel, efface le tableau : 30000 30 BLANK. Merci.

Vous écrivez : 30000 15 EXPECT et Forth attend les caractères à ranger à partir de 30000.

Lise DUPONT va maintenant écrire son prénom. Maintenant, écrivons : 30015 15 EXPECT et Lise va écrire son nom.

Si maintenant nous écrivons : 30000 30 TYPE, FORTH répondra : Lise DUPONT.

Ce n'est pas très satisfaisant du point de vue de l'esthétique. Pire, si Lise s'était appelée Marie-Elisabeth, nous aurions obtenu : Marie-Elisabeth DUPONT.

La solution pour éviter l'affichage disgracieux des onze espaces qui suivent "Lise" est d'écrire :

30000 15 - TRAILING TYPE SPACE 30015 15 TYPE

Décomposons un peu :

Opération	Pile	Remarques
30000 15 TRAILING TYPE SPACE 30015 15 TYPE	30000 15 30000 4	la chaîne est ramenée à 4 caractères FORTH va afficher "Lise" FORTH va afficher un espace
	30015 15	FORTH va afficher "DUPONT"

Le résultat sera bien : Lise DUPONT.

Deux mots permettent d'afficher directement une chaîne, par exemple un message ou un commentaire :

.. "<texte>" affiche <texte>.  
L'espace entre "." et <texte> est indispensable. Si un espace est mis entre <texte> et le guillemet de droite, l'espace sera traité comme faisant partie de <texte>.

.. (<texte>) fonctionne de la même façon... ou presque.

.. "s'il est mis dans une définition deux points, agira seulement au moment de l'exécution.

.. {s'il est mis dans une défini-

tion deux points, agira au moment même de la compilation. C'est un mot immédiat. Dans un programme, utilisez : "pour les messages à l'intention de l'utilisateur, et . (pour les commentaires de programmation. Vous écrivez : "Lise DUPONT", FORTH répond : Lise DUPONT ok.

Les fonctions ci-dessus décrites, déjà riches, sont disponibles sur les systèmes FORTH les plus rudimentaires. Votre manuel vous en fera probablement découvrir d'autres. Beaucoup de FORTH diffusés comportent des mots permettant de retrouver facilement un caractère ou une chaîne. Voici ceux que propose, par exemple le F83 :

SCAN (adr 1 car --- adr1 l1). Recherche le caractère car dans la chaîne de longueur 1 commençant à adr. Retourne l'adresse où se trouve le caractère cherché et la longueur du reste de la chaîne.

Un autre mot, SKIP, permet de sauter une suite de caractères identiques :

SKIP (adr 1 car --- adr1 l1) recherche le premier caractère autre que car dans la chaîne de longueur 1 commençant à adr. Il retourne l'adresse et la longueur du reste de la chaîne. SKIP est bien utile pour trouver, par exemple, le prochain caractère non blanc.

Ces deux mots, écrits en langage machine, sont très rapides. Ça ne décoiffe pas, ça scalpe ! Il serait dommage de les ré-écrire faute de connaître leur existence...

SEARCH (adr1 l1 adr2 l2 --- n drapeau) cherche la chaîne de longueur l1 commençant à adr1 dans la zone commençant à adr2 et de longueur l2. En cas de succès, n indique à quelle distance de adr2 la chaîne a été trouvée, et le drapeau est vrai. Sinon, le drapeau est faux et n n'a aucune signification. (Un drapeau, c'est un nombre interprété comme faux s'il est nul, et vrai dans tout

## BIBLIOGRAPHIE

La bibliographie en langue française sur le FORTH n'est pas négligeable. Bien que faisant référence aux systèmes antérieurs au standard FORTH-83, la plupart des ouvrages publiés apporteront une aide précieuse au débutant comme au programmeur confirmé. Chaque titre est accompagné d'un ou plusieurs astérisques selon le degré de difficulté :

**FORTH** \* SALMAN, TISSERAND & TOULOUT — EYROLLES —

Cet ouvrage expose, de façon progressive, les concepts fondamentaux du FORTH.

**PROGRAMMER LE FORTH** \* VAN LOO — MARABOUT — Voici un ouvrage complet, écrit dans un style agréable, vendu à prix modique dans une collection de poche, ce qui ne gêne rien.

**TOURS DE FORTH** \* PETREMANN & ROUSSEAU — EYROLLES —

Les sympathiques animateurs de l'association JEDI ont publié un ouvrage comportant de nombreux exemples — et notamment des routines graphiques — fonctionnant sur des ordinateurs familiaux. A noter que le standard FORTH-83 y est décrit dans ses grandes lignes.

**INTRODUCTION AU ZX-FORTH** \* PETREMANN & ROUSSEAU — EYROLLES —

Qui a dit que le FORTH ne fonctionnait que sur les ordinateurs professionnels ? Les auteurs démontrent ici qu'il n'est pas du tout ridicule de le faire fonctionner sur un SINCLAIR ZX-81...

**DÉBUTEZ EN FORTH** \* BRODIE — EYROLLES —

Écrit avec un humour qui n'empêche pas une bonne tenue pédagogique, cet ouvrage est une référence aux États-Unis. Pour notre plus grand plaisir, il a été traduit en français.

**DÉMARREZ EN FORTH** \*\* CHIRLIAN — PSI

Un peu touffu, mais on y trouve de tout. A recommander à ceux qui aiment fouiner, ils ne seront pas déçus !

**LE CONCEPT FORTH** \*\*\* COURTOIS — EDI-TESTS —

Cet ouvrage, qui s'adresse à des programmeurs confirmés, donne d'intéressants développements sur les mécanismes fondamentaux du FORTH, les variantes d'implantation et le concept de métagénération.

**LE FORTH EN DOUCEUR** \* HENRIC COLL — EYROLLES —

Donne un aperçu du langage après quelques généralités sur le fonctionnement d'un microprocesseur.

**PROGRAMMER EN FORTH** \*\* PINAUD — PSI —

Voici un ouvrage qui comblera tous ceux qui ayant acquis quelques notions de programmation, souhaitent aller plus loin.

autre cas. Nous y reviendrons). Certains FORTH ont des mots analogues à SEARCH, par exemple MATCH ou -MATCH (si l'on s'en réfère aux recommandations du FORTH STANDARD TEAM, c'est ce dernier qui devrait être utilisé). Le fonctionnement n'est pas forcément identique à SEARCH décrit ci-dessus : parfois la chaîne à chercher doit être placée avant la zone à explorer, parfois après. Parfois, ce n'est pas la distance à partir du début de la zone de recherche qui est délivrée, mais l'adresse de la chaîne trouvée. Il convient donc — et cela est vrai d'une

façon générale — de vous référer à votre manuel pour tout mot non standard.

Merci à vous tous, qui désormais faites partie de la communauté FORTH, de nous faire part (écrire au journal) de vos observations sur le rythme de ces articles (pas d'abandons ?). Le mois prochain, il sera essentiellement question de la gestion des disques. Avant d'aller plus loin dans les finesses de la programmation en FORTH, nous nous donnerons, avec l'éditeur, les moyens de mettre au point, de façon commode, nos programmes.

Charles Corbau

# TABLATUR

*Vous venez d'acheter votre guitare, vous courez chez votre marchand de partitions acheter le dernier tube de l'été et là, oh surprise ; vous n'y comprenez rien. Idem devant votre clavier dernier cri. Alors, que faire ?*

**A**vant de revendre votre instrument, posez-le délicatement, essayez-vous devant votre CPC et tapez le listing ci-dessous. Il ne vous restera qu'à entrer le nom de l'accord inscrit sous le texte de la chanson et votre cher ordinateur viendra à votre secours en vous donnant l'endroit où poser vos petits doigts sur la guitare ou le clavier.

Conformément à la nomenclature internationale, les accords sont donnés avec A, B, C, etc et non avec do, ré, mi. Pour ceux qui ne seraient pas familiarisés avec cette nomenclature, voici la correspondance.

DO = C ; RE = D ; MI = E ; FA = F ; SOL = G ; LA = A ; SI = B. Ceux qui préféreraient la nomenclature française pourront bien sûr modifier les DATAS à leur convenance. Néanmoins, la plupart des partitions sont écrites avec a,b,c. De même, j'ai entré les altérations en dièse afin de simplifier les DATAS déjà bien remplies. Là encore, chacun fait à son gré et modifie les DATAS comme il l'entend.

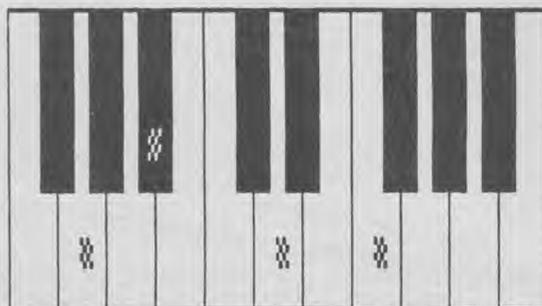
Votre micro préféré n'étant pas un portable, je conseille à ceux qui aiment la campagne de faire des hardcopy des accords utilisés. Mon programme ne

comporte pas cette option mais il est possible aux lignes 495 et 845 de faire appel à un sous programme de hardcopy. Pour ceux qui n'en posséderaient pas, je conseille EPSON PACK paru dans le numéro 16 d'Amstrad Magazine. Le programme lui-même ne présente pas de réelles difficultés. Attention aux DATAS !! Une simple erreur et c'est la fausse note assurée. Cette liste d'accords n'est pas exhaustive. Moyennant quelques petits changements, vous pourrez élargir la liste de vos accords. Attention dans ce cas à agrandir les DIM. Une simple précision tout de même concernant la guitare. A droite en haut du manche apparaît un chiffre ; celui-ci représente le numéro de la première case où l'on doit positionner les doigts. D'autre part apparaît pour certains accords une succession de symboles noirs et ronds au dessus du manche. Les noirs représentent les cordes qui doivent être pincées et les ronds les cordes à ne pas pincer. Maintenant tous à vos claviers (de micro-ordinateur) pour quelques instants de souffrance mais sachant que cet effort vous apportera une douce délivrance musicale.

Dominique Gourdière

## REPertoire DES PRINCIPAUX ACCORDS DE CLAVIER

Gm7



Desirez vous chercher un autre accord (O/N)

122

## REPertoire DES PRINCIPAUX ACCORDS DE GUITARE

Am

J O J J J O



1

Desirez vous chercher un autre accord (O/N)

```

10 ***** [2218]
*****
20 * repertoire des principa [1315]
ux accords *
30 * pour guitare et cla [1935]
viers *
40 * par D.GOURDIERE pour AMS [1730]
TRAD MAGAZINE *
50 * VERS. AOUT 198 [775]
7 *
60 ***** [2218]
*****
70 MODE 2;INK 0,23;INK 1,3;BORDER 9 [1949]
;CLS
80 WINDOW #1,1,80,3,25 [972]
90 LOCATE 30,10;PRINT"REPertoire D' [5266]
ACCORDS";LOCATE 28,15;PRINT"POUR GU
ITARE ET CLAVIERS"
100 LOCATE 15,20;PRINT"Dans les deu [10281]
x cas, il suffit de donner la tonal
ite";LOCATE 16,22;PRINT"et les tabl
es d'accord apparaitront sur l'ecra
n"
110 ch=1 [353]
;L [7380]
OCATE 25,24;PRINT CHR$(242);LOCATE
53,24;PRINT CHR$(243);LOCATE 57,24;
PRINT"CLAVIERS"
130 a$=INKEY$;IF a$="" THEN 130 [1406]
140 IF INKEY(1)=0 THEN ch=2;GOTO 19 [1744]
0
150 IF INKEY(8)=0 THEN ch=1;GOTO 12 [1587]
0
160 IF INKEY(18)=0 AND ch=1 THEN 20 [1291]
0
170 IF INKEY(18)=0 AND ch=2 THEN 66 [1053]
0
180 GOTO 130 [371]
190 LOCATE 15,24;PRINT"GUITARE";LOC [3818]
";GOTO 13
0
200 ***** TABLATURE POUR GUITARE [2494]
*****
210 DIM nom$(108),bar(108),t(108,6) [3598]

```

Suite page 124

# Tous ceux qui ont acheté Topkey à 990 F\* ont cru qu'on avait oublié un zéro...

Depuis l'arrivée, début 87, sur le marché français de cet exceptionnel générateur d'applications qu'est TOPKEY, des centaines d'acheteurs — et de distributeurs — se demandent si nous ne nous sommes pas trompés de prix de vente... Il est vrai que les performances de TOPKEY laissent rêveurs les utilisateurs les plus exigeants.

## Le générateur Basic qui donne du génie à votre PC.

SICOB  
Stand IDE 13-16

Vous possédez un PC. Votre PC est équipé d'un système d'exploitation: MS DOS et d'un langage: le BASIC.

Il ne vous manque plus qu'un système d'utilisation universel capable de libérer enfin les ressources illimitées — ou presque — de votre équipement.

Grâce à TOPKEY, vous allez décupler vos capacités informatiques. Avec une facilité étonnante et en un temps record, vous pourrez mettre en œuvre n'importe quel type d'applications — courantes ou complexes — dans tous les domaines concernant votre entreprise: production, gestion, mailings, applications techniques, commerciales ou financières...

De plus, TOPKEY fonctionne sans protection d'éditeur. Vous pouvez donc diffuser vos applications développées au moyen de TOPKEY sans avoir à payer la moindre redevance.

TOPKEY est le premier logiciel capable, à la fois, de générer, de valoriser et de protéger l'avenir de votre patrimoine informatique... Il serait inconcevable de ne pas en profiter. Surtout à 990F\*.

\* Prix H.T.



### LA REVUE DE PRESSE DE TOPKEY

"Ses atouts sont grands: simplicité, une rapidité rarement égalée dans l'écriture des programmes d'application, quelques jours là où il faut quelques mois, avec un langage traditionnel." ● LE POINT - 4 mai 87

"C'est un générateur d'applications totalement ouvert, évolutif et transparent." ● LES ECHOS Industrie - mars 87

"TOPKEY: 990F. Là, l'exploit est de taille, car il s'agit ni plus ni moins d'un atelier logiciel." ● L'ENTREPRISE - février 87

TOPKEY est un outil de grande valeur... ● SCIENCES & VIE MICRO - mars 87

"Packaging, manuel, masques de saisie, tout a été repensé dans TOPKEY (...). Ce produit a été conçu en fonction d'une mise en réseau et sait extraire les données de tous les types de fichiers." ● INFORMATIQUE & ENTREPRISE - avril 87

"Ce générateur d'applications est puissant..." ● L'ORDINATEUR INDIVIDUEL - mai 87

"TOPKEY, utilisable sans assistance technique particulière, est vendu par correspondance afin d'en abaisser le coût final." ● LE MONDE INFORMATIQUE

"TOPKEY permet à des non-informaticiens de minimiser les coûts de développement et de réduire les délais de réalisation." ● ORDINATEURS - 12 janvier 87

"Il intègre un gestionnaire de fichiers (...) qui justifie à lui seul l'acquisition du logiciel." ● COMPATIBLE PC - avril 87

"Ce système est totalement ouvert puisqu'un utilisateur ayant développé lui-même la majeure partie de ses applications peut demander à un programmeur d'ajouter d'autres éléments qu'il ne peut analyser et réaliser seul." ● TEMPS MICRO - février 87

"Cette souplesse constitue l'atout majeur de TOPKEY. La maintenance et l'évolution des applications seront facilement assurées en l'absence de leurs auteurs. TOPKEY tient à jour le catalogue des noms des points d'entrée et des variables des programmes qu'il crée." ● DECISION INFORMATIQUE - 2 février 87

"Bien entendu (TOPKEY) communique avec tous les fichiers standards, sur micros, minis et gros systèmes." ● 01 INFORMATIQUE - 12 janvier 87

## TOPKEY: L'ATELIER LOGICIEL®

# VITE! ENVOYEZ-MOI TOPKEY A 990F!

Retournez ce bon à TOPTOOLS - Les Technodes, B.P. 01 - 78931 Guerville Cedex ou téléphonez au 34 77 77 77

Je désire recevoir:

Le logiciel TOPKEY et son guide de procédure au prix de 990F H.T. (1.174,14F T.T.C.), franco de port en France métropolitaine, accompagnés d'une facture.

Une documentation complète sur TOPKEY.

Ci-joint, mon règlement par:

Chèque bancaire  Chèque postal

NOM, PRÉNOM \_\_\_\_\_

SOCIÉTÉ \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

TÉLÉPHONE \_\_\_\_\_

ORDINATEUR \_\_\_\_\_

AM1

AMS 01/87

TOPTOOLS S.A. au capital de 250.000 F - RCS Versailles B 326 467 610. IBM PC est une marque déposée de IBM. MS DOS est une marque déposée de MICROSOFT. TOPKEY, TOPTOOLS et Atelier Logiciel sont des marques déposées de SODECIM.



TOPTOOLS

TOPKEY



# TRUCS ET BIDOUILLES

Suite de la page 122

```

,n(108),nj(18,6),xr(30),yr(30)
REPERTO [8059]
IRE DES PRINCIPAUX ACCORDS DE GUITA
"
230 LOCATE 10,10:PRINT"Veuillez pat [7429]
ienter quelques instants,";LOCATE 1
0,11:PRINT"je charge mes datas"
240 RESTORE 530 [7211]
250 FOR i=1 TO 108:READ nom$(i),bar [3713]
(i);FOR j=1 TO 6:READ t(i,j);NEXT j
:READ n(i);NEXT i
260 RESTORE 650:FOR i=1 TO 18:FOR j [3224]
=1 TO 6:READ nj(i,j);NEXT j:NEXT i

270 FOR I=0 TO 5:FOR J=1 TO 25 STEP [1176]
6
280 xr(i+j)=20*i [8611]
290 NEXT j:NEXT i [8251]
300 FOR i=0 TO 4:k=i*6:FOR j=1 TO [1583]
6
310 yr(k+j)=-20*i [11201]
320 NEXT j:NEXT i [8251]
330 CLS#1; LOCATE 10,15:INPUT "Entr [4242]
ez le nom de l'accord ";ac$
340 ac=1:ac$=UPPER$(ac$) [11201]
350 FOR i=1 TO 108:nm$=UPPER$(nom$( [29611]
i));IF ac$=nm$ THEN 360 ELSE NEXT
360 ac=i [5331]
370 CLS#1;LOCATE 35,5:PRINT nom$(ac [1742]
)
380 FOR i=0 TO 5:PLOT 250,150+i*20: [2946]
DRAWR 100,0:NEXT
390 FOR i=0 TO 5:PLOT 250+i*20,150: [2584]
DRAWR 0,100:NEXT
400 TAG:MOVE 390,248:PRINT bar(ac); [1098]
410 FOR i=1 TO 6:a=t(ac,i);x=xr(a); [2389]
y=yr(a)
420 MOVE 246,246:MOVER x,y [1562]
430 IF t(ac,i)<>0 THEN PRINT CHR$(2 [2556]
31);NEXT
440 IF n(ac)=0 THEN 470 [1674]
450 q=n(ac);FOR i=1 TO 6:MOVE 226+( [4517]
20*i),275:IF nj(q,i)=0 THEN PRINT C
HR$(230);ELSE PRINT CHR$(236);
460 NEXT [350]
470 TAGOFF;LOCATE 10,20:PRINT"Desir [5697]
ez vous chercher un autre accord (0
/N)"
480 a$=INKEY$;IF a$="" THEN 480 [1368]
490 IF INKEY(34)=0 THEN 330 [702]
500 ERASE nom$,bar,t,n,nj,xr,yr [989]
510 CLS;GOTO 90 [978]
520 END [110]
530 DATA C,1,5,9,14,0,0,0,1,C7,1,5, [11123]
9,14,16,0,0,0,C6,1,5,9,10,14,0,0,0,
Cm,3,2,6,11,15,16,0,0,Cm7,2,8,10,12
,17,0,0,0,Cm6,2,4,8,12,17,0,0,0,C+5
,1,4,5,9,14,0,0,0,Cdim,1,3,5,10,12,
0,0,0,C7maj,3,2,10,15,17,0,0,0
540 DATA C#,9,1,5,6,10,14,15,0,C#7, [11105]
1,11,15,20,22,0,0,0,C#6,1,11,15,16,
24,0,0,0,C#m,1,4,9,11,0,0,0,2,C#m7,
1,9,11,22,24,0,0,0,C#m6,1,9,11,16,2
4,0,0,0,C#+5,1,6,10,11,15,0,0,0,C#d
im,3,4,8,15,17,0,0,0,C#maj7,1,4,5,6
,15,20,0,0
550 DATA D,1,10,12,17,0,0,0,3,D7,1, [10525]
5,10,12,0,0,0,3,D6,1,10,12,0,0,0,0,

```

```

4,Dm,1,6,10,17,0,0,0,3,Dm7,1,5,6,10 [9567]
,0,0,0,0,Dm6,1,6,10,0,0,0,0,4,D+5,1
,12,16,17,0,0,0,3,Ddim,1,4,6,0,0,0,
0,4,Dmaj7,1,10,11,12,0,0,0,3
560 DATA D#,3,4,6,11,15,20,0,0,D#7, [9567]
1,3,11,16,18,0,0,0,D#6,4,5,9,10,14,
0,0,0,D#m,1,12,16,21,23,0,0,0,D#m7,
6,2,4,6,11,15,0,0,D#m6,1,3,5,12,16,
0,0,0,D#+5,1,3,18,0,0,0,0,5,D#dim,1
,3,5,10,12,0,0,0,D#maj7,1,3,16,17,1
8,0,0,0
570 DATA E,1,4,8,9,0,0,0,6,E7,1,4,8 [7596]
,0,0,0,0,7,E6,1,4,8,9,11,0,0,8,Em,1
,8,9,0,0,0,0,9,Em7,1,8,0,0,0,0,0,10
,Em6,1,9,20,0,0,0,0,11,E+5,1,4,5,9,
0,0,0,2,Edim,1,9,11,16,18,0,0,0,E7m
aj,1,3,16,17,18,0,0,0
580 DATA F,1,5,6,10,15,0,0,0,F7,1,1 [9747]
,3,5,10,0,0,0,F6,1,6,10,15,17,0,0,0
,Fm,1,1,4,5,6,14,15,0,Fm7,1,3,4,5,6
,0,0,0,Fm6,1,4,5,6,0,0,0,3,F+5,1,6,
10,11,15,0,0,0,Fdim,1,4,6,0,0,0,0,4
,Fmaj7,3,3,16,17,18,0,0,0
590 DATA F#,1,7,11,12,16,20,21,0,F# [12381]
7,1,7,9,11,12,16,20,0,F#6,11,3,4,5,
6,0,0,0,F#m,1,7,10,11,21,0,0,0,F#7m
,1,7,9,10,11,0,0,0,F#m6,1,3,10,11,1
2,0,0,0,F#+5,1,12,16,17,21,0,0,0,f#
dim,1,3,5,10,12,0,0,0,F#maj7,1,6,11
,16,21,0,0,0
600 DATA G,1,8,13,18,0,0,0,12,G7,1, [10394]
6,8,13,0,0,0,12,G6,1,8,13,0,0,0,0,1
3,Gm,1,13,16,17,18,0,0,3,Gm7,1,15,1
6,17,18,0,0,0,Gm6,1,9,13,16,17,0,0,
0,G+5,1,3,18,0,0,0,0,15,Gdim,1,9,11
,16,18,0,0,0,Gmaj7,1,12,13,0,0,0,0,
12
610 DATA G#,1,3,4,5,24,0,0,0,G#7,1, [11547]
3,4,5,12,0,0,0,G#6,1,3,4,5,6,0,0,0,
G#m,4,4,5,6,15,0,0,0,G#m7,1,21,22,2
3,24,0,0,0,G#m6,1,15,22,23,24,0,0,0
,G#+5,1,4,5,9,0,0,0,2,G#dim,1,15,17
,19,22,0,0,0,G#maj7,1,1,10,14,29,0,
0,0
620 DATA A,1,9,10,11,0,0,0,14,A7,1, [8383]
9,10,11,18,0,0,15,A6,1,9,10,11,12,0
,0,15,Am,1,5,9,10,0,0,0,14,Am7,1,5,
9,10,18,0,0,15,Am6,1,5,9,10,12,0,0,
15,A+5,1,6,10,11,15,0,0,0,Adim,1,3,
5,10,12,0,0,15,A7maj,1,4,9,11,0,0,0
,14
630 DATA A#,1,6,16,17,0,0,0,0,A#7,1 [8534]
,2,4,6,15,17,0,0,A#6,1,15,16,17,18,
0,0,0,A#m,1,2,6,11,15,16,0,0,A#m7,1
,4,11,15,0,0,0,0,A#m6,1,2,11,15,0,0
,0,16,A#+5,1,12,16,17,0,0,0,3,A#dim
,1,2,9,11,0,0,0,16,A#maj7,1,2,6,10,
15,17,0,0
640 DATA B,1,8,21,22,23,0,0,0,B7,1, [8672]
3,8,10,12,0,0,17,B6,1,21,22,23,24,0
,0,0,BM,1,8,17,21,22,0,0,0,Bm7,1,10
,12,0,0,0,0,4,Bm6,1,4,12,0,0,0,0,4,
B+5,1,3,18,0,0,0,0,18,Bdim,1,4,8,17
,0,0,0,3,Bmaj7,2,2,10,15,17,0,0,0
650 DATA 1,1,1,0,1,0,1,1,1,1,0,1, [12025]
1,0,1,1,1,1,1,0,1,0,1,1,1,1,0,0,1,0
,1,1,1,0,0,0,1,0,1,0,0,0,1,1,1,0,0,0
,1,1,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,1,0,1,1,1,

```

```

0,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,0
1,1,1,1,0,0,1
660 ***** TABLATURE POUR C [3019]
LAVIERS*****
670 DIM nom$(108),t(108,4),x(19),y(
19)
REPERTO [3317]
IRE DES PRINCIPAUX ACCORDS DE CLAVI
"
690 LOCATE 10,10:PRINT"Veuillez pat [7429]
ienter quelques instants,";LOCATE 1
0,11:PRINT"je charge mes datas"
700 RESTORE 880;FOR i=1 TO 108:READ [4326]
nom$(i);FOR j=1 TO 4:READ t(i,j);N
EXT j;NEXT i
710 RESTORE 1000;FOR i=1 TO 19:READ [1111]
x(i),y(i);NEXT
720 CLS#1;LOCATE 10,15:INPUT "Entre [4242]
z le nom de l'accord ";ac$
730 ac=1;ac$=UPPER$(ac$) [1120]
740 FOR i=1 TO 108;nom$=UPPER$(nom$(
i));IF ac$=nom$ THEN 750 ELSE NEXT
750 ac=i;CLS#1;LOCATE 35,5:PRINT no [2173]
m$(ac)
760 FOR i=0 TO 11;MOVE 150+(30*i),1 [2822]
50;DRAW 0,150;NEXT
770 MOVE 150,300;DRAW 330,0;MOVE 1 [2712]
50,150;DRAW 330,0
780 RESTORE 1010;FOR i=1 TO 8:READ [3360]
tn(i);NEXT
790 FOR i=1 TO 8;FOR j=0 TO 20:MOVE [3908]
tn(i)+j,300;DRAW 0,-90;NEXT j;NEX
T i
800 FOR i=1 TO 4;a=t(ac,i);x=x(a);y [2923]
=y(a)
810 MOVE x(a),y(a);TAG:PRINT CHR$(2 [2720]
06);;NEXT
820 TABOFF;LOCATE 10,20:PRINT"Desir [5697]
ez vous chercher un autre accord (0
/N)"
830 a$=INKEY$;IF a$="" THEN 830 [1306]
840 IF INKEY(34)=0 THEN 720 [561]
850 ERASE nom$,t,x,y [597]
860 CLS;GOTO 90 [978]
870 END [110]
880 DATA C,8,12,15,0,C7,8,12,15,18, [7445]
C6,8,12,15,17,Cm,8,11,15,0,Cm7,8,11
,15,18,Cm,8,11,15,17,C+5,8,12,16,0,
Cdim,8,11,14,17,Cmaj7,8,12,15,19
890 DATA C#,9,13,16,0,C#7,9,13,16,1 [8005]
9,C#6,9,13,16,18,C#m,9,12,16,0,C#m7
,9,12,16,18,C#m6,9,12,16,18,C#+5,9,
13,17,0,C#dim,9,11,15,18,C#maj7,4,8
,9,13
900 DATA D,10,14,17,0,D7,2,5,8,10,D [7361]
6,10,14,17,18,Dm,10,13,17,0,Dm7,5,8
,10,13,Dm6,10,13,17,19,D+5,10,14,18
,0,Ddim,10,13,16,19,Dmaj7,5,9,10,14
910 DATA D#,11,15,18,0,D#7,3,6,9,11 [7344]
,D#6,3,6,8,11,D#m,11,14,18,0,D#m7,6
,9,11,14,D#m6,2,6,8,11,D#+5,11,15,1
9,0,D#dim,8,11,14,17
920 DATA E,12,16,19,0,E7,4,7,10,12, [7812]
E6,4,7,9,13,Em,12,15,19,0,Em7,7,10,
12,15,Em6,3,7,9,12,E+5,8,12,16,0,Ed
im,9,12,15,18,Emaj7,7,11,12,16
930 DATA F,1,5,8,0,F7,1,5,8,11,F6,1 [5434]
,5,8,10,Fm,1,4,8,0,Fm7,1,4,8,11,Fm6
,1,4,8,10,F+5,1,5,9,0,Fdim,1,4,7,10

```

```

,Fmaj7,1,5,8,12
940 DATA F#,2,6,9,0,F#7,2,6,9,12,F# [6500]
6,2,6,9,11,F#m,2,5,9,0,F#m7,2,5,9,1
2,F#m6,2,5,9,11,F#+5,2,6,10,0,F#dim
,2,5,8,11,F#maj7,2,6,9,13
950 DATA G,3,7,10,0,G7,3,7,10,13,G6 [7247]
,3,7,10,12,Gm,3,6,10,0,Gm7,3,6,10,1
3,Gm6,3,6,10,12,G+5,3,7,11,0,Gdim,3
,6,9,12,Gmaj7,3,7,10,14
960 DATA G#,4,8,11,0,G#7,4,8,11,14, [8025]
G#6,4,8,11,13,G#m,4,7,11,0,G#m7,4,7
,11,14,G#m6,4,7,11,13,G#+5,4,8,12,0
,G#dim,4,7,10,13,G#maj7,4,8,11,15
970 DATA A,5,9,12,0,A7,5,9,12,15,A6 [7263]
,5,9,12,14,Fm,5,8,12,0,Am7,5,8,12,1
5,Am6,5,8,12,14,A+5,5,9,13,0,Adim,5
,8,11,14,Amaj7,5,9,12,16
980 DATA A#,6,10,13,0,A#7,6,10,13,1 [6200]
6,A#6,6,10,13,15,A#m,6,9,13,0,A#m7,
6,9,13,16,A#m6,6,9,13,15,A#+5,6,10,
14,0,A#dim,6,9,12,15,A#maj7,6,10,13
,17
990 DATA B,7,11,14,0,B7,7,11,14,17, [8585]
B6,7,11,14,16,Bm,7,10,14,0,Bm7,7,10
,14,17,Bm6,7,10,14,16,B+5,7,11,15,0
,Bdim,7,10,13,16,Bmaj7,7,11,14,18
1000 DATA 164,186,176,240,194,186,2 [6585]
06,240,224,186,236,240,254,186,284,
186,296,240,314,186,326,240,344,186
,374,186,384,240,404,186,416,240,43
4,186,444,240,464,186
1010 DATA 170,200,230,290,320,380,4 [1694]
10,440

```

```

*****
* LOGICIEL44 5 rue des grands courtils 44400 REZE *
* *
* Réussir en *
* ORTHOGRAPHE *
* *
* avec la disquette de LOGICIEL 44 *
* 2000 questions *
* 50 règles d'orthographe *
* assistance en cas d'erreur *
* utilisable dès l'age de 8 ans *
* enregistrement des résultats *
* visualisation des progrès *
* testée avec plus de 300 élèves *
* rédigée par des enseignants *
* compatible AMSTRAD 464,664,6128 *
* *
* prix: 100 F+frais de port 20 F *
* *
*-----*
* Nom: AMS 09/87 *
* Adresse: *
* *
* commande disquette à 100 F + 20 F de frais de port *
* Je joins un chèque de F à l'ordre de *
* LOGICIEL 44 5 rue des grands courtils 44400 REZE *
*****

```

# QUEL EST CE BRUIT ÉTRANGE, PÉNÉTRANT, TERRIFIANT ??

Pas de panique!

Ce bruit, c'est vous, le.....



Après une évolution qui a duré un million d'années, les conséquences inévitables de l'ingénierie génétique ont fini par se matérialiser pour hanter les galaxies, terroriser les systèmes solaires et les créatures qui y habitent. Une race de maîtres tellement redoutée que l'histoire de leurs pouvoirs terrifiants est devenue une véritable légende et que les contes des ravages qu'ils commettent à partir de leur vaisseau grotesque, dans lequel ils collectionnent des spécimens galactiques, suffisent à paralyser les habitants des planètes que ce vaisseau funeste couvre de son ombre maléfique. Cette frayeur est partagée par tous, exceptée une unique créature néoreptilienne sauvage qui a elle-même subi les secousses cataclysmiques de l'évolution, et qui demeure le seul spécimen de cette forme de vie possédant la force et l'ingéniosité nécessaires pour résister à la domination des maîtres.

Motivée par une détermination subconsciente de perpétuer son existence tortueuse, la créature erre dans les labyrinthes profonde de la station spatiale à la recherche des chambres d'hibernation cachées dans lesquelles repose le dernier membre de la race rebelle. Sa misérable existence ne peut avoir qu'un seul objectif... la libération de ses compagnons et la destruction irrémédiable des maîtres monstrueux. Serez-vous supporter la douleur? combien de temps arriverez-vous tenir avant de pouvoir enfin rejoindre les vôtres?

**SPECTRUM 48/128K+2** Cassette

**AMSTRAD** Cassette Disquette

**MSX** Cassette



U.S. Gold (France)  
SARL, BP3 Zac de Mousquette,  
06740 Châteauneuf De Grasse.  
Tél: 9342 7144



# VÉRIFICATEUR V.2

Vous avez certainement remarqué la présence, dans nos listings, d'un numéro entre crochets ([000]). Ce numéro va vous permettre de pouvoir relire très facilement vos listings et de détecter à coup sûr une éventuelle erreur de saisie. Vous pourrez trouver ci-dessous trois courts programmes correspondant chacun à une version de CPC. Vous devrez donc saisir celui qui vous concerne (sans erreur !) et le sauvegarder. Cet utilitaire vous servira désormais pour tous nos listings, de ce

numéro et des suivants. Cette méthode est testée depuis plusieurs mois par notre confrère allemand CPC Schneider International, que nous remercions pour sa collaboration.

## Mode d'emploi

Après avoir saisi le programme, faites un "RUN". L'écran doit normalement s'effacer et afficher « VERIFICATEUR V.2 installé ». Pour vérifier vos listings, il suffit alors de les charger : CHECK,2 pour lister le

programme avec son numéro de contrôle. Si celui-ci est semblable au nombre entre crochets paru dans nos listings, la ligne est correcte. Si ce numéro diffère (voir exemple) vous avez obligatoirement fait une erreur de saisie... Simple, non ?

De la même manière, vous pourrez tirer sur imprimante votre listing avec tous les numéros de contrôle (comme dans nos listings) en faisant : CHECK,8. Nous espérons que cette méthode de vérification vous permettra de gagner du temps en

relecture (seuls désormais les numéros de contrôle sont à vérifier par rapport à ceux qui sont imprimés dans la revue) et que cet « auto-débugage » décongestionnera les permanences effectuées par notre technicien. Au travail...

Nota : le signe « | » (barre verticale) s'obtient en appuyant simultanément sur <SHIFT> et <@>.

## Exemple

```
10 DATA 2,3,4 [209]
15 REM si erreur
   (virgule remplacée par
   un point virgule)
10 DATA 2;3,4 [187]
```

```
100 REM Verificateur 464
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 464
   installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,98,aa,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 06,dd,11,3a,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a2
310 DATA c1,cd,a3,e7,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,3c,c4,e5,09,e3,cd,63
340 DATA e1,21,a4,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,96,f2,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,4e,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,4e,c3,18,f5
390 DATA 3a,24,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,45,e1,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,8a,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,5c,c3,3e,5b,cd,5c,c3
520 DATA cd,79,ee,3e,5d,c3,5c,c3
```

```
100 REM Verificateur 664
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 664
   installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 4c,cb,11,5b,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a9
310 DATA c1,cd,69,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,75,c4,e5,09,e3,cd,59
340 DATA e2,21,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,58,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,9b,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,9b,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,22,e2,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a3,c3,3e,5b,cd,a3,c3
520 DATA cd,49,ef,3e,5d,c3,a3,c3
```

```
100 REM Verificateur 6128
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 6128
   installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 49,cb,11,5e,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a6
310 DATA c1,cd,64,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,72,c4,e5,09,e3,cd,54
340 DATA e2,21,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,53,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,98,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,98,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,1d,e2,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a0,c3,3e,5b,cd,a0,c3
520 DATA cd,44,ef,3e,5d,c3,a0,c3
```

# BOURSIKOTE-MAN

Boursicote-man est un jeu de simulation boursière qui met en vedette la Communauté Européenne Elargie, sa monnaie et les spéculations. La Bourse est gérée par le CPC, quant au joueur, il est un petit actionnaire disposant au départ d'une somme peu élevée (cinq mille écus) qu'il a empruntée. Son premier objectif sera de rembourser au plus vite cette dette puis bien sûr de faire fortune. Pour cela, il pourra spéculer sur vingt cinq entreprises différentes ou une quinzaine de devises. Très complet, ce jeu bénéficie de nombreuses rubriques et d'aides possibles de la part de l'ordinateur.

## Mode d'emploi détaillé de Boursicote-Man

**Contexte du jeu :** en ce début d'année 1998, l'entente au sein de la C.E.E. a abouti à la création d'une Bourse Européenne dont les locaux sont situés à Strasbourg ; capitale officielle de la Communauté. Y sont cotées vingt cinq entreprises uniquement européennes (entreprises toutes fictives). Le micro-ordinateur gère les différentes fluctuations de la bourse, affiche les cotations et aide le joueur. Le joueur, fort d'une somme de cinq mille écus qui lui est prêtée au début de la partie à des taux d'intérêt exorbitants (3,5 % par mois) et à court terme (vingt quatre semaines), doit tenter de faire fortune et de rembourser sa dette, en spéculant sur des valeurs boursières ou des devises. A l'écran le jeu se décompose en deux tableaux seulement, ceci afin d'éviter que le joueur se disperse et se perde dans des manipulations compliquées qui couperaient le rythme du jeu.

**Premier tableau :** divisé en cinq colonnes de vingt cinq

lignes.

**Colonne 1 :** affichage des noms des vingt cinq entreprises.

**Colonne 2 :** chaque numéro se rapporte à une entreprise bien précise (ceci afin d'éviter qu'au cours d'une partie le joueur ait à retaper, lors de chaque opération, le nom de l'entreprise concernée).

**Colonne 3 :** rappel du cours précédent des actions (en écus).

**Colonne 4 :** cours actuel des actions (en écus).

**Colonne 5 :** évolution du cours ; cours actuel par rapport au cours précédent (se chiffre en pourcentage). Peut donc donner des valeurs négatives si une action s'est dévalorisée d'une semaine à l'autre.

**Colonne 6 :** masse d'actions disponibles à l'achat, pour chaque entreprise. On passe d'un tableau à l'autre en pressant simplement la barre <espace> du clavier.

**Second tableau :** avec tous les jours l'affichage des colonnes

précédentes 1 et 2, accompagnées d'une série de neuf rubriques utilisables par le joueur.

**S - Service de renseignements :** on accède au contenu de cette rubrique en pressant la touche <S>. Rubrique utilisable à volonté par le joueur, elle donne un certain nombre de renseignements sur chaque entreprise (nationalité, chiffre d'affaire, etc.), il suffit pour cela d'entrer le code de l'entreprise (se référer à la colonne 2).

**V - Mise en vente de valeurs boursières :** on accède au contenu de cette rubrique en pressant la touche <V>. Il suffit d'indiquer le code de l'entreprise dont vous possédez des actions que vous désirez vendre. Le résultat de cette vente moins les 3 % habituels de commission boursière s'ajoutera alors automatiquement à votre capital actuel.

**A - Achat de valeurs boursières :** on accède au contenu de cette rubrique en pressant la touche <A>. Cette rubrique permet au joueur d'acheter des actions, il lui suf-

fit d'indiquer le code de l'entreprise dont il désire devenir actionnaire. Le joueur peut, tant que son capital le lui permet, acheter des actions dans plusieurs entreprises différentes.

**P - Placements et changes :** on accède au contenu de cette rubrique en pressant la touche <P>. L'option PLACEMENTS indique au joueur à tout instant le temps qui s'est écoulé depuis le début de la partie, et le total de la somme qu'il doit rembourser. Il peut à tout moment régler sa dette, et plus il le fait tôt, moins les intérêts ont alors le temps de s'accumuler (néanmoins si à la veille de la vingt-quatrième semaine boursière il n'a pas remboursé sa dette ou ne dispose pas des liquidités nécessaires pour le faire, il aura perdu). L'option CHANGES permet au joueur d'investir, mais cette fois sur des devises ; leur fluctuation dépend du comportement de la bourse.

**C - Renseignements confidentiels :** on accède au contenu de cette rubrique en pressant la touche <C>. Cette rubrique n'est accessible qu'une seule fois par semaine boursière, et contre argent. Elle est essen-



tielle pour le joueur débutant puisqu'elle renseigne sur les futurs mouvements de la bourse. Le joueur plus expérimenté comprendra très vite qu'il est préférable de ne pas avoir recours à cette rubrique qui greffe très rapidement et de manière irréparable le capital du joueur.

**R - Retours au tableau :** permet au joueur par simple pression de la touche <R> de revenir au premier tableau sans mettre fin à la semaine boursière.

**D - Détail de votre portefeuille :** on accède au contenu de cette rubrique en pressant la touche <D>. Cette rubrique constitue en fait le pense-bête du joueur puisqu'elle

lui rappelle le nom et le code des entreprises dont il est actionnaire, ainsi que le nombre d'actions qu'il possède dans chacune de ces entreprises. Elle lui rappelle également le total de ses liquidités, et de ses devises.

**F - Fin de la semaine boursière :** lorsque le joueur a achevé toutes ses manipulations (achat, vente, etc.), il presse alors la touche <F> qui met fin à la semaine boursière actuellement en cours.

**E - Abandon de la partie :** permet au joueur qui ne voit plus aucune issue à une partie mal engagée, de mettre fin à celle-ci afin d'en débiter une autre ou de s'arrêter (par simple pression de la touche <E>).

```

10 ' NE PAS TAPER LES CODES DE CONT [3063]
ROLE ENTRE CROCHETS
20 REM ***** [1413]
30 REM * * [403]
40 REM * DAVID GALINEC * [996]
50 REM * * [403]
60 REM * * [403]

70 REM * PRESENTE..... * [860]
80 REM * * [403]
90 REM * * [403]
100 REM * BOURSI COTE-MAN * [1817]
110 REM * * [403]
120 REM ***** [1413]
130 PARTIE=-1 [1174]
140 PARTIE=PARTIE+1;SYMBOL AFTER 62 [2205]
150 SYMBOL 63,&0,&0,&0,&0,&0,&0,&0, [2210]
&0
160 MODE 0;PLOT 0,0;DRAW 639,0;DRAW [11739]
639,399;DRAW 0,399;DRAW 0,0;PLOT 4
,4;DRAW 635,4;DRAW 635,395;DRAW 4,3
95;DRAW 4,4;PLOT 16,16;DRAW 623,16;
DRAW 623,383;DRAW 16,383;DRAW 16,16
;PLOT 0,2;DRAW 639,2;PLOT 0,397;DRA
W 639,397
170 PEN 1;LOCATE 4,11;PRINT "BOURSI [4441]
COTE-MAN";LOCATE 4,12;PRINT "-----
-----"
180 LOCATE 3,19;PRINT "LES REGLES ( [1841]
O/N)"
190 A$=INKEY$;IF A$="O" OR A$="o" T [3164]
HEN GOTO 240 ELSE GOTO 200
200 IF A$="N" OR A$="n" THEN GOTO 5 [2431]
50 ELSE GOTO 190

```

```

210 REM ***** [1867]
*****
220 REM ***** EXPOSITION DES R [1729]
EGLES *****
230 REM ***** [1867]
*****
240 MODE 2;GOSUB 250;GOTO 270 [1798]
250 PLOT 0,0;DRAW 639,0;DRAW 639,39 [9700]
9;DRAW 0,399;DRAW 0,0;PLOT 4,4;DRAW
635,4;DRAW 635,395;DRAW 4,395;DRAW
4,4;PLOT 16,16;DRAW 228,16;PLOT 22
8,8;DRAW 228,40;DRAW 422,40;DRAW 42
2,8;DRAW 228,8;PLOT 422,16;DRAW 623
,16
260 DRAW 623,383;DRAW 16,383;DRAW 1 [1817]
6,16;RETURN
270 LOCATE 4,3;PRINT "EURO-BOURSE"; [16335]
LOCATE 63,3;PRINT "LE 01 / 01 / 98"
;LOCATE 21,6;PRINT "OUVERTURE DE LA
PREMIERE BOURSE EUROPEENNE";LOCATE
27,8;PRINT "CREE PAR LA C.E.E A ST
RASBOURG";LOCATE 34,10;PRINT "
-----
-----"
280 LOCATE 31,24;PRINT "PRESSEZ <BA [2418]
RRE ESPACE>"
290 WINDOW 6,76,12,22 [911]
300 LOCATE 1,1;PRINT"L'ENTENTE AU S [10552]
EIN DE LA C.E.E, A ABOUTIT EN CETT
E NOUVELLE ANNEE 1998";LOCATE 1,3;P
RINT "A LA FONDATION D'UNE BOURSE
STRICTEMENT EUROPEENNE, ET DONT LE
SIEGE"
310 LOCATE 1,5;PRINT "EST SITUE A [11386]
STRASBOURG. CELA, EN VUE DE CONCURR
ENCER DE MANIERE PLUS";LOCATE 1,7;
PRINT "EFFICACE LES GRANDES PLACES
BOURSIERES AMERICAINE ET JAPONAISE.
"
320 LOCATE 1,9;PRINT "VOUS ETES UN [8455]
PETIT SPECULATEUR QUI A EMPRUNTE
5000 ECUS A DES TAUX";LOCATE 1,11
;PRINT "EXORBITANTS AVEC L'ARRIERE
PENSEE, BIEN SUR,";
330 PRINT " DE LES FAIRE FRUCTIFIER [2308]
."
340 A$=INKEY$;IF A$="." THEN GOTO 3 [2300]
50 ELSE GOTO 340
350 CLS;LOCATE 1,1;PRINT"L'EMPRUNT [10639]
DE 5000 ECUS QUE VOUS AVEZ CONTRACT
E EST A COURT TERME, VOUS";LOCATE 1
,3;PRINT "ETES TENU DE LE REMBOURS
ER, PLUS INTERET (3.5 % PAR MOIS),
AVANT QUE "
360 LOCATE 1,5;PRINT "SE SOIT ECOU [14896]
LE LA VINGT QUATRIEME SEMAINE BO
URSIERE. SI, PARVENU A ";LOCATE 1,7
;PRINT "CETTE DATE VOUS NE DISPOSEZ

```

# LISTING

PAS D'ASSEZ DE LIQUIDITES POUR REMBOURSER,";LOCATE 1,9:PRINT "VOTRE PARTIE S'ARRETERA LA, ET VOUS AUREZ ECHOUÉ."

370 LOCATE 1,11:PRINT "NOTA : NOUS [6240] NE SOMMES PLUS DANS LES ANNEES 1980, ET L'INFORMATISATION"

380 A\$=INKEY\$:IF A\$=" " THEN GOTO 3 [1350] 90 ELSE GOTO 380

390 CLS:LOCATE 1,1:PRINT "DE LA TOT [18481] ALITE DES BOURSES MONDIALES EST ACHÉVÉE DEPUIS BIEN LONGTEMPS";LOCATE 1,3:PRINT "C'EST POURQUOI VOUS POUVEZ DONNER DES DIRECTIVES DEPUIS LE CLAVIER DE";LOCATE 1,5:PRINT "VOTRE MICRO-ORDINATEUR."

400 LOCATE 1,7:PRINT "MAINTENANT VO [15672] US ÉTES EXPOSÉS À DES DIFFÉRENTES OPTIONS PROPOSÉES";LOCATE 1,9:PRINT "PAR LE PROGRAMME. VOUS CONTINUEREZ DE PROGRESSER EN APPUYANT SUR LA";LOCATE 1,11:PRINT "BARRE ESPACE DE VOTRE CLAVIER."

410 a\$=INKEY\$:IF a\$=" " THEN GOTO 4 [2916] 20 ELSE GOTO 410

420 MODE 2:GOSUB 1280:GOSUB 1370:PL [11082] OT 214,300:DRAW 214,400:PLOT 249,300:DRAW 249,400:PLOT 352,300:DRAW 352,400:PLOT 455,300:DRAW 455,400:PLOT 566,300:DRAW 566,400

430 LOCATE 21,2:PRINT "X01":LOCATE [11975] 29,2:PRINT "02":LOCATE 38,2:PRINT "03":LOCATE 51,2:PRINT "04":LOCATE 64,2:PRINT "05":LOCATE 77,2:PRINT "06X":LOCATE 34,10:PRINT "X01X NOM DE L'ENTREPRISE COTÉE (NOMS FICTIFS)"

440 LOCATE 34,12:PRINT "X02X NUMER [7959] O DE L'ENTREPRISE";LOCATE 34,14:PRINT "X03X COURS PRÉCÉDENT DE L'ACTION (EN ECUS)"

450 LOCATE 34,16:PRINT "X04X COURS [15776] ACTUEL DE L'ACTION (EN ECUS)";LOCATE 34,18:PRINT "X05X ÉVOLUTION DU COURS (EN %)";LOCATE 34,20:PRINT "X06X NOMBRE D' ACTIONS DISPONIBLES";LOCATE 35,23:PRINT "XRETENEZ LA SIGNIFICATION DE CHAQUE RUBRIQUEX"

460 LOCATE 45,25:PRINT "PRESSEZ <BA [5844] RRE ESPACE>";A\$=INKEY\$:IF A\$=" " THEN GOTO 470 ELSE GOTO 460

470 CLS:GOSUB 1280:GOSUB 1370:GOSUB [16005] 1440:LOCATE 34,11:PRINT "C'EST À L'AIDE DE CES RUBRIQUES NOTÉES A,H,B...";LOCATE 34,13:PRINT "QUE VOUS PRENDREZ VOS DÉCISIONS (B / A / P), OU";LOCATE 34,15:PRINT "POURRÉZ ÊTRE

E ÀIDE (R / C / G)."

480 LOCATE 34,17:PRINT "X6X VOUS R [15054] ENSEIGNE SUR UNE ENTREPRISE";LOCATE 34,18:PRINT "XVX MISE EN VENTE DE VOS TITRES";LOCATE 34,19:PRINT "XA

X ACHAT DE TITRES";LOCATE 34,20:PRINT "XPX RAPPEL DE VOTRE DETTE & CHANGES";LOCATE 34,21

490 PRINT"XCX VOUS INFORME SUR LES [9716] FUTURES FLUCTUATIONS";LOCATE 34,22:PRINT "XD X C'EST VOTRE PENSE-BÊTE";LOCATE 34,23:PRINT "XF X MET FIN À UNE SEMAINE BOURSIÈRE"

500 LOCATE 45,25:PRINT "<J>OUER ou [6376] <R>ÉGLÉS";A\$=INKEY\$:IF A\$="J" OR A\$="j" THEN GOTO 550 ELSE GOTO 510

510 IF A\$="R" OR A\$="r" THEN GOTO 2 [2635] 40 ELSE GOTO 500

520 REM \*\*\*\*\* [1846] \*\*\*\*\*

530 REM \*\*\*\*\* TABLES & VARIABL [2630] ES \*\*\*\*\*

540 REM \*\*\*\*\* [1846] \*\*\*\*\*

550 IF PARTIE<>0 THEN GOTO 570 ELSE [1858] GOTO 560

560 DIM V(25):DIM W(25):DIM Z(26):D [8217] IM N(25):DIM S(25):DIM C\$(25):DIM C(25):DIM AC(25):DIM PD(25):DIM NN(25):DIM ACC(25):DIM MD(11):DIM MD\$(11):DIM com(11)

570 MD(1)=150:MD(2)=406.5:MD(3)=155 [8512] 1:MD(4)=9:MD(5)=7.2:MD(6)=64.5:MD(7)=459:MD(8)=540:MD(9)=21:MD(10)=0.67:MD(11)=7.35

580 FOR x=1 TO 25 [768] 590 V(x)=0:Z(x)=0:S(x)=0:C\$(x)=" ": [6982] C(x)=0:AC(x)=0:PD(x)=0:ACC(x)=0:W(x)=50:N(x)=4000:K=5000:DOIT=5000:NN(x)=0:SEM=-1:CHANCE=0

600 NEXT x [356] 610 FOR x=1 TO 11 [802] 620 com(x)=0 [443] 630 NEXT x [356] 640 GOTO 1200 [363] 650 A\$="ABRIS BUS":B\$="MATÉRIEL RO [4682] UTIER":C\$="BELGE":D\$="BRUXELLES":E=1955:F=75000:G=2.4:x=1:GOTO 1680

660 A\$="ALAMBRA":B\$="STATIONS BALN [5063] EAIRIES":C\$="FRANÇAISE":D\$="PARIS":E=1973:F=37850:G=1.8:x=2:GOTO 1680

670 A\$="ALCORAN":B\$="PRODUITS CHIM [5746] IQUES":C\$="FRANÇAISE":D\$="PARIS":E=1962:F=56600:G=4.3:x=3:GOTO 1680

680 A\$="A.P & Co.":B\$="RAFFINERIES [4671] ":C\$="ANGLAISE":D\$="LONDRE":E=1937:

# LECTEURS

**N'usez plus vos doigts !**

Il est 3 heures du matin, vos paupières se ferment toutes seules et vous avez tapé un listing dans lequel se trouvent encore des erreurs de saisie ? Pas d'angoisse ! Nous avons pensé à vous... Tournez

vite les pages et allez lire notre bon de commande page , en nous le renvoyant dûment rempli et accompagné de son paiement, vous recevrez tous les listings parus dans ce numéro.

# AUTEURS

**Nous attendons vos réalisations !**



**Tous nos listings parus sont rémunérés !**

Comment procéder ? Vous êtes auteur d'un programme et vous souhaitez le voir être publié. Il vous suffit de nous envoyer vos créations (originales) sur support cassette ou disquette, accompagnées d'un mode d'emploi du logiciel, d'une liste de variables et du bon, ci-dessous, dûment complété. Toutes les propositions seront examinées.

## DEMANDE DE PARUTION

NOM ..... PRÉNOM .....

ADRESSE .....

.....

TÉLÉPHONE .....

NOM DU PROGRAMME .....

Je certifie sur l'honneur, être l'auteur de ce programme et autorise les éditions Amstrad Magazine et Cahiers d'Amstrad à le publier (programme rétribué). Date et signature obligatoires (signature des parents ou d'un tuteur légal pour les mineurs) :

SERVICE APRES-VENTE AMSTRAD-THOMSON

# VOTRE MICRO MERITE LE MIEUX

# MICROTELEC

## CENTRE TECHNIQUE AGREE AMSTRAD ET THOMSON

- **MICROTELEC**, c'est la réparation de votre Amstrad ou de votre Thomson, quel que soit l'endroit où vous l'avez acheté. (Gratuitement pendant la période de garantie).
- **MICROTELEC**, c'est une réparation rapide, faite par des électroniciens connaissant parfaitement tous les matériels Amstrad et Thomson.
- **MICROTELEC**, c'est la sécurité d'un service ayant l'agrément des constructeurs.

Etablissements scolaires : nous consulter.

Service Revendeurs.

M I C R O  
TELEC  
G R O U P E M I C T E L

4, rue André Chénier - 78000 Versailles - (1) 39.49.46.06

# GAG

## 1<sup>ers</sup> Jeux MICRO OLYMPIQUES

FINALE LE 11 OCTOBRE 1987

**Enfin ! La première  
compétition  
internationale de  
jeux d'arcade voit  
le jour. La finale  
olympique aura  
lieu en juillet 88.  
Vous êtes un crack,  
un champion,  
un vrai ?  
C'est le moment de  
le prouver !**

### REGLEMENT

Ça y est ? Vous avez fait votre meilleur score ? Alors :

1) Vous le notez à l'endroit indiqué et vous allez déposer ce bulletin chez le revendeur le plus proche de chez vous (liste indiquée ci-contre) ou vous nous l'envoyez à la rédaction. (A ce moment-là, nous renverrons votre bulletin au revendeur le plus proche de chez vous).

2) Les revendeurs sélectionneront les dix meilleurs, qu'ils feront jouer devant eux : comme ça ne vous inquiète pas, personne ne pourra tricher. Vous serez prévenu de la date de "demi-finale" par courrier.

3) En octobre, nous inviterons à Paris les dix meilleurs sur toute la France métropolitaine. Ils se disputeront la finale sur un SUPER NOUVEAU JEU, inédit à ce jour : la gloire pour vous si vous arrivez parmi les trois premiers !

4) Tous les demi-finalistes seront primés.

### LISTE DES REVENDEURS AGREES

#### "JEUX MICRO-OLYMPIQUES"

ARISERV, 22, avenue de Foix, 09100 Pamiers  
LOISIR INFORMATIQUE 14, 39/41, rue de l'Oratoire, 14000 Caen  
PROFORMA PSI, 3, rue de Lorraine, 25000 Besançon  
PHILIPPE ELECTRONIQUE, 15, cours de l'Argonne, 33000 Bordeaux  
L'ONDE MARITIME, 257, rue Judaique, 33000 Bordeaux  
FRANCE DISQUETTE, Cedex 205 38190 Crolles  
JAGOT ET LEON, 17, rue des Alliés, 42100 St-Etienne.  
AB CONSEIL, Méantis, 50500 Carentan  
LOGIMICRO, 2, avenue de Laon, 51100 Reims  
GRYCHTA FRERES, 1 et 15 rue La Fontaine, 57000 Metz  
TAM SCALL, 105, rue Léon Gambetta, 59000 Lille  
CERO, 12, rue de Gouvieux, 60500 Chantilly  
LENS MICRO-INFORMATIQUE, 96, Av. Alfred Maes, 62300 Lens  
MICROPUCE LENS, 20, rue de la Gare, 62300 Lens  
MICRO PYRENEES, 41, rue du 4 septembre, 65000 Tarbes  
CASTEL HIFI, 71/73 rue Aristide Briand, 72500 Chateau du Loir  
SIS, 18, rue Léandre Vaillat, 74100 Annemasse  
MICRONEUF SARL, 50 bis rue de Douai, 75009 Paris  
RAM 16 INFORMATIQUE, 78, rue Michel Ange, 75016 Paris  
LOISIR INFORMATIQUE 76, 22, Place du Gal de Gaulle, 76600 Le Havre  
ITM 77, cc de la Ferme d'Ayau, 77680 Roissy en Brie  
MICRODIX, 34, rue des Louviers, 78000 St Germain en Laye  
MICTEL, 4, rue André Chénier, 78000 Versailles  
SOMIF, 3, rue Jules Guesde, 87000 Limoges  
MOVE, 13, bd de la République, 92250 La Garenne Colombe  
ORDIVIDUEL, 22, rue de Montreuil, 94300 Vincennes

des  
ces  
et

# NEO!

Réalisez  
super scores avec un de  
jeux :

GRAND PRIX 500  
GHOST'N GOBLINS  
WINTER GAMES  
MGT  
MLM 3D  
GAUNTLET  
MACADAM BUMPER  
PROHIBITION  
MANHATTAN  
ARKANOÏD

participez  
à la finale  
française au

FESTIVAL  
DE LA MICRO

DU 9 AU 11 OCTOBRE 1987  
ESPACE AUSTERLITZ. PARIS

## BULLETIN REPONSE

Bon à découper et à déposer chez le revendeur le plus proche de chez vous, ou à envoyer à Néo Média, Jeux Micro Olympiques, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 St Mandé, avant le 7 septembre 1987 dernier délai.

Je certifie sur l'honneur avoir fait  points avec le jeu .....

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

Tél. .... Signature





```
F=11500;G=7.6;x=4;GOTO 1680
690 A$="ARTMAN-SCHILLER";B$="ELECT [6914]
RO-MENAGER";C$="ALLEMANDE";D$="MANN
HEIM";E=1954;F=98600;G=6.4;x=5;GOTO
1680
700 A$="ASTORIA";B$="CHAINE HOTELIE [5444]
RE";C$="FRANCAISE";D$="PARIS";E=193
2;F=27750;G=2.9;x=6;GOTO 1680
710 A$="AVIONS GERDHEIM";B$="AERONA [7616]
UTIQUE";C$="AUTRICHIENNE";D$="VIENN
E";E=1951;F=85600;G=11.7;x=7;GOTO 1
680
720 A$="BAGUITTA P.A";B$="ALIMENTAI [5774]
RE";C$="ITALIENNE";D$="FLORENCE";E=
1951;F=83000;G=9.5;x=8;GOTO 1680
730 A$="ELCRAROS";B$="AGENCES TOURI [6236]
STIQUES";C$="GRECQUE";D$="ATHENES";
E=1975;F=11900;G=2.3;x=9;GOTO 1680
740 A$="FARBEN A.S";B$="BIENS D'EQU [5396]
IPEMENT";C$="ALLEMANDE";D$="MUNICH"
;E=1957;F=84000;G=11.3;x=10;GOTO 16
80
750 A$="GEHRANT";B$="EBENISTERIES"; [3461]
C$="AUTRICHIENNE";D$="INSBRUCK";E=1
946;F=12300;G=5.2;x=11;GOTO 1680
760 A$="GERNIDA Co.";B$="HOTELLERIE [5730]
";C$="ITALIENNE";D$="ROME";E=1952;F
=10200;G=3.6;x=12;GOTO 1680
770 A$="IMMEUBLES RAVOT";B$="BATIME [6576]
NT";C$="FRANCAISE";D$="PARIS";E=192
8;F=26350;G=9.8;x=13;GOTO 1680
780 A$="ISPANDA";B$="AUTOMOBILES";C [5503]
$="ESPAGNOLE";D$="MADRID";E=1965;F=
78900;G=12.5;x=14;GOTO 1680
790 A$="PERSONAL COMPUTER";B$="MATE [6910]
RIEL INFORMATIQUE";C$="ANGLAISE";D$
="MANCHESTER";E=1981;F=21600;G=5.2;
x=15;GOTO 1680
800 A$="PESCADES";B$="PECHE INDUSTR [7982]
IELLE";C$="PORTUGAISE";D$="LISBONNE
";E=1902;F=42100;G=5.3;x=16;GOTO 16
80
810 A$="ROSENCRANTZ";B$="EDITEUR";C [7074]
$="ANGLAISE";D$="LIVERPOOL";E=1925;
F=22500;G=3.5;x=17;GOTO 1680
820 A$="SPINERON A.S";B$="ARMATEUR" [5251]
;C$="ESPAGNOLE";D$="VALENCE";E=1958
;F=45000;G=7.8;x=18;GOTO 1680
830 A$="STILL Co.";B$="ACIERIES";C$ [5992]
="ANGLAISE";D$="LONDRE";E=1917;F=95
600;G=51.4;x=19;GOTO 1680
840 A$="ULSON";B$="PAPETRIES";C$="A [5555]
NGLAISE";D$="LONDRE";E=1902;F=78200
;G=28.9;x=20;GOTO 1680
850 A$="UNION BANCAIRE HELVETE";B$= [5315]
"BANQUES";C$="SUISSE";D$="GENEVE";E
=1925;F=8700;G=56.9;x=21;GOTO 1680
860 A$="VAN HANPOOP";B$="CHANTIERS [6371]
NAVALS";C$="NEERLANDAISE";D$="LA HA
YE";E=1932;F=92000;G=12.6;x=22;GOTO
1680
870 A$="VERDEN & MARCH";B$="GRANDES [5418]
SURFACES";C$="NEERLANDAISE";D$="RO
TTERDAM";E=1959;F=31000;G=47.2;x=23
;GOTO 1680
880 A$="VIEUX CHENE";B$="BOIS ET MO [8784]
BILIER";C$="FRANCAISE";D$="PARIS";E
=1911;F=24100;G=7.2;x=24;GOTO 1680
890 A$="ZOONEBERG EXPORT";B$="TRANS [8294]
PORTEURS ROUTIER";C$="BELGE";D$="AN
VERS";E=1947;F=13200;G=15.6;x=25;GO
TO 1680
900 REM ***** [1992]
*****
910 REM ***** CALCUL DES FLUC [2021]
TUATIONS *****
920 REM ***** [1992]
*****
930 CHANCE=50;DD=0;PA=0;EV=0;CH=0;N [3518]
A=0;PA$="";EV$="";NA$=""
940 FOR x=1 TO 25 [768]
950 IF NN(x)=0 THEN GOTO 960 ELSE G [2926]
OTO 1070
960 IF N(x)=0 THEN GOTO 1130 ELSE G [2540]
OTO 980
970 Z(x)=(RND(1)*30);GOTO 1150 [581]
980 IF SEM=0 THEN GOTO 990 ELSE GOT [1605]
O 1060
990 IF N(x)=4000 THEN GOTO 1110 ELS [3050]
E GOTO 1000
1000 Z(x)=((4000-N(x))/20000)*100 [1546]
1010 IF Z(x)<=-14 OR Z(x)>=20 THEN [4005]
GOTO 1020 ELSE GOTO 1100
1020 Z(x)=Z(x)/2;GOTO 1010 [725]
1030 IF N(x)=4000 THEN GOTO 1110 EL [3042]
SE GOTO 1040
1040 Z(x)=((4000-N(x))/20000)*100 [1546]
1050 Z(x)=Z(x)/2;GOTO 1040 [751]
1060 Z(x)=(RND(1)*20);Z(x)=-Z(x);GO [2389]
TO 1150
1070 boo=INT(RND(1)*10)+1;Z(x)=((NN [3605]
(x)-N(x))/(NN(x)*boo))*100;GOTO 109
0
1080 Z(x)=Z(x)/2 [529]
1090 IF Z(x)<=-14 OR Z(x)>=20 THEN [3208]
GOTO 1080 ELSE GOTO 1100
1100 IF N(x)>=3250 THEN GOTO 1110 E [4509]
LSE GOTO 1120
1110 V(x)=W(x);chu=(RND(1)*5);W(x)= [5639]
(W(x)-(W(x)*chu/100));Z(x)=-chu;GOT
O 1160
1120 IF N(x)=NN(x) THEN GOTO 1130 E [1089]
LSE GOTO 1150
1130 y=INT(RND(1)*99)+1;IF y<=50 TH [2940]
```

# LISTING

```

EN GOTO 1110 ELSE GOTO 1140
1140 V(x)=W(x):VVV=(RND(1)*5):W(x)= [3571]
(W(x)+(W(x)*chu/100)):Z(x)=VVV:GOTO
1160
1150 V(x)=W(x):W(x)=((W(x)*Z(x))/10 [2709]
0)+W(x)
1160 IF W(x)<0 THEN W(x)=0 [1306]
1170 IF W(x)<=1 THEN W(x)=1 [2304]
1180 IF Z(x)=0 THEN GOTO 1130 ELSE [2235]
GOTO 1190
1190 W(x)=ROUND (W(x),2):NN(x)=N(x) [2551]
:NEXT x
1200 SEM=SEM+1:IF SEM=0 OR SEM=4 OR [4917]
SEM=8 OR SEM=12 OR SEM=16 OR SEM=2
0 OR SEM=24 THEN GOTO 1210 ELSE GOT
0 1240
1210 IF DOIT<>0 THEN GOTO 1220 ELSE [2524]
GOTO 1240
1220 DOIT=((DOIT*3.5)/100)+DOIT [1432]
1230 IF K>=15000 THEN CHANCE=65 [1682]
1240 MODE 2:GOSUB 1280:GOTO 1310 [2136]
1250 REM ***** [1897]
*****
1260 REM ***** AFFICHAGE DU PR [1577]
EMIER TABLEAU *****
1270 REM ***** [1897]
*****
1280 PRINT "ABRIS BUS":PRINT "ALAMB [14103]
RA":PRINT "ALCORAN":PRINT "A.P & Co
.":PRINT "ARTMAN-SCHILLER":PRINT "A
STORIA":PRINT "AVIONS GERDHEIM":PRI
NT "BAGUITTA P.A":PRINT "ELCRAROS":
PRINT "FARBEN A.S":PRINT "GEHRANT":
PRINT "GERNIDA Co."
1290 PRINT "IMMEUBLES RAVOT":PRINT [15654]
"ISPANDA":PRINT "PERSONAL COMPUTER"
:PRINT "PESCADES":PRINT "ROSENCRANT
Z":PRINT "SPINERON A.S":PRINT "STIL
L Co.":PRINT "ULSON":PRINT "UNION B
ANCAIRE HELVETE":PRINT "VAN HANPOOP
":PRINT "VERDEN & MARCH"
1300 PRINT "VIEUX CHENE":PRINT "ZOO [3214]
NEBERG EXPORT":RETURN
1310 FOR x=1 TO 25 [768]
1320 LOCATE 28,x:PRINT x:LOCATE 35, [10644]
x:PRINT USING "####.##";V(x):LOCATE
48,x:PRINT USING "####.##";W(x):L
OCATE 60,x:PRINT USING "+####.##";
Z(x):LOCATE 76,x:PRINT USING "####"
;N(x)
1330 NEXT x [356]
1340 PLOT 214,0:DRAW 214,400:PLOT 2 [7614]
49,0:DRAW 249,400:PLOT 352,0:DRAW 3
52,400:PLOT 455,0:DRAW 455,400:PLOT
566,0:DRAW 566,400
1350 a$=INKEY$:IF a$=" " THEN GOTO [3246]
1360 ELSE GOTO 1350
1360 CLS:GOSUB 1280:GOSUB 1370:GOSU [2699]
B 1440:GOTO 1470
1370 FOR x=1 TO 25 [768]
1380 LOCATE 28,x:PRINT x [720]
1390 NEXT x [356]
1400 REM ***** [1973]
*****
1410 REM ***** AFFICHAGE DU SE [2080]
COND TABLEAU *****
1420 REM ***** [1973]
*****
1430 PLOT 214,0:DRAW 214,400:PLOT 2 [3092]
49,0:DRAW 249,400:RETURN
1440 LOCATE 37,1:PRINT "S - SERVICE [13976]
DE RENSEIGNEMENTS":LOCATE 37,2:PRI
NT "V - MISE EN VENTE DE VALEURS BO
URSIERES":LOCATE 37,3:PRINT "A - AC
HAT DE VALEURS BOURSIERES":LOCATE 3
7,4:PRINT "P - PLACEMENTS & CHANGES
"
1450 LOCATE 37,5:PRINT "C - RENSEIG [15119]
NEMENTS CONFIDENTIELS":LOCATE 37,6:
PRINT "R - RETOUR AU TABLEAU":LOCAT
E 37,7:PRINT "D - DETAIL DE VOTRE P
ORTEFEUILLE ":LOCATE 37,8:PRINT "F
- FIN DE LA SEMAINE BOURSIERE":LOCA
TE 37,9:PRINT "E - ABANDON DE LA PA
RTIE"
1460 RETURN [555]
1470 WINDOW 37,80,11,25 [943]
1480 IF SEM=24 AND DOIT<>0 THEN GOT [1517]
0 3500 ELSE GOTO 1490
1490 R$=INKEY$:IF R$="S" OR R$="s" [4234]
THEN GOTO 1630 ELSE GOTO 1500
1500 IF R$="E" OR R$="e" THEN GOTO [2241]
4250 ELSE GOTO 1510
1510 IF R$="A" OR R$="a" THEN GOTO [2556]
1820 ELSE GOTO 1520
1520 IF R$="R" OR R$="r" THEN GOTO [2162]
1240 ELSE GOTO 1530
1530 IF R$="V" OR R$="v" THEN GOTO [1931]
2000 ELSE GOTO 1540
1540 IF R$="D" OR R$="d" THEN GOTO [1823]
2120 ELSE GOTO 1550
1550 IF R$="C" OR R$="c" THEN GOTO [2596]
1560 ELSE GOTO 1570
1560 IF DD<>0 THEN GOTO 1570 ELSE G [1691]
OTO 2360
1570 IF R$="F" OR R$="f" THEN GOTO [2885]
2610 ELSE GOTO 1580
1580 IF R$="P" OR R$="p" THEN GOTO [1225]
3370 ELSE GOTO 1590
1590 GOTO 1490 [313]
1600 REM ***** [1893]
*****
1610 REM ***** SERVICE DE RENS [2773]
EIGNEMENT *****

```

```

1620 REM ***** [1893]
*****
1630 LOCATE 8,1:PRINT "XSERVICE DE [4998]
RENSEIGNEMENTS X":LOCATE 5,3:PRINT "
TAPEZ LE NUMERO DE LA SOCIETE : "
1640 LOCATE 34,3:PRINT SPACE$(8):LO [2896]
CATE 34,3:INPUT J$:j=VAL(j$)
1650 ON j GOTO 650,660,670,680,690, [6540]
700,710,720,730,740,750,760,770,780
,790,800,810,820,830,840,850,860,87
0,880,890
1660 IF j=0 THEN 1780 [1175]
1670 GOTO 1640 [307]
1680 IF R$="S" OR R$="s" THEN GOTO [3080]
1720 ELSE GOTO 1690
1690 IF R$="A" OR R$="a" THEN GOTO [2819]
1830 ELSE GOTO 1700
1700 IF R$="V" OR R$="v" THEN GOTO [2586]
2010 ELSE GOTO 1710
1710 GOTO 1710 [357]
1720 LOCATE 3,5:PRINT "XNOM..... [9603]
.....X ";A$:LOCATE 3,6:PRINT "XVAL
EUR.....X ";C$:LOCATE 3,7:PRI
NT "XSIEGE SOCIAL.....X ";D$:LOCATE
3,8:PRINT "XFONDATION.....X";E

1730 LOCATE 3,9:PRINT "XTYPE D'ACTI [12919]
VITES.X ";B$:LOCATE 3,10:PRINT "XNO
MBRE D'EMPLOYES X";F:LOCATE 3,11:PRI
NT "XC.A MOYEN (ECUS).X";G:LOCATE 3
,12:PRINT "XCOURS DE L'ACTION X";W(x
):LOCATE 3,13:PRINT "XACTIONS EN VE
NTE.X";N(x)
1740 LOCATE 25,15:PRINT "PRESSEZ <E [3788]
SPACE>"
1750 A$=INKEY$ [278]
1760 IF A$=" " THEN GOTO 1780 ELSE [1919]
GOTO 1750
1770 GOTO 1770 [361]
1780 WINDOW 37,80,11,25:CLS:GOTO 14 [1335]
90
1790 REM ***** [1973]
*****
1800 REM ***** ACHAT DE VALEUR [2699]
S BOURSIERES *****
1810 REM ***** [1973]
*****
1820 LOCATE 13,1:PRINT "XACHAT D'AC [6507]
TIONS X":LOCATE 3,3:PRINT "TAPEZ LE
NUMERO DE LA SOCIETE :":GOTO 1640
1830 C$(x)=A$:C(x)=1 [379]
1840 LOCATE 1,5:PRINT "XNOM DE L'EN [11987]
TREPRISE X";C$(x):LOCATE 1,6:PRINT
"XPRIX DE L'ACTION...X";W(x):LOCAT
E 1,7:PRINT "XACTIONS EN VENTE...X"
;N(x):LOCATE 1,8:PRINT "XVOTRE CAPI
TAL.....X";kx=ROUND(K,2):PRINT KX

1850 MAXX=(K)/(W(x)) [1444]
1860 MAXX=FIX(MAXX):IF MAXX>=N(x) T [3681]
HEN MAXX=N(x)
1870 LOCATE 1,10:PRINT "XACHAT MAXI [4291]
MUM POSSIBLE D'ACTIONX ";MAXX:LOC
ATE 1,11:PRINT "XVOUS EN ACHETEZ CO
MBIEN.....X",
1880 LOCATE 35,11:PRINT SPACE$(4):L [3411]
OCATE 34,11:INPUT S(x)
1890 IF S(x)>N(x) THEN GOTO 1880 [679]
1900 T=W(x)*S(x) [589]
1910 IF T>K THEN GOTO 1880 ELSE GOT [1824]
O 1920
1920 IF T=0 THEN GOTO 1780 ELSE GOT [1325]
O 1930
1930 IF T<0 THEN GOTO 1880 ELSE GOT [1551]
O 1940
1940 K=K-T:N(x)=N(x)-S(x):PO(x)=PO( [2993]
x)+S(x):PO=PO+S(x)
1950 k=ROUND(k,2):LOCATE 1,12:PRIN [9726]
T "XVOTRE CAPITAL ACTUEL.....
..X ";K:LOCATE 1,13:PRINT "XVOTRE P
ORTEFEUILLE D'ACTIONX.....X ";PO

1960 LOCATE 18,15:PRINT "PRESSEZ <E [1894]
SPACE>":GOTO 1750
1970 REM ***** [2115]
*****
1980 REM ***** VENTE DE VAL [3224]
EURS BOURSIERES *****
1990 REM ***** [2115]
*****
2000 LOCATE 13,1:PRINT "XVENTE D'AC [5945]
TIONX":LOCATE 3,3:PRINT "TAPEZ LE
NUMERO DE LA SOCIETE :":GOTO 1640
2010 IF C(x)=1 THEN GOTO 2020 ELSE [1792]
GOTO 1640
2020 LOCATE 1,5:PRINT "XNOM DE L'EN [12529]
TREPRISE X";C$(x):LOCATE 1,6:PRINT
"XPRIX DE L'ACTION...X";W(x):LOCAT
E 1,7:PRINT "XACTIONS POSSEDEES..X"
;PO(x):LOCATE 1,9:PRINT "XVOUS EN V
ENDEZ COMBIEN....X "
2030 LOCATE 30,9:PRINT SPACE$(12):L [1727]
OCATE 30,9:INPUT MK
2040 IF MK>PO(x) OR MK<0 THEN GOTO [1811]
2030 ELSE GOTO 2050
2050 IF MK=0 THEN GOTO 1750 ELSE GO [2977]
TO 2060
2060 K=K+(W(x)*MK)-(3*((W(x)*MK)/10 [4678]
0)):N(x)=N(x)+MK:PO(x)=PO(x)-MK:PO=
PO-MK
2070 IF PO(x)=0 THEN C(x)=0 [850]
2080 GOTO 1950 [341]
2090 REM ***** [1893]
*****

```

# LISTING

```

2100 REM *****  DETAIL DU PORT [2045]
EFEUILLE *****
2110 REM ***** [1893]
*****
2120 LOCATE 13,1:PRINT "XVOTRE PORT [2370]
EFEUILLEX"
2130 LOCATE 2,3:PRINT "VOTRE CAPITA [4722]
L S'ELEVE A :";PRINT USING "####
###.##";K;PRINT " ECUS"
2140 WINDOW 37,80,15,25 [784]
2150 a=0:CLS [1293]
2160 FOR x=1 TO 25 [768]
2170 IF C(x)=1 THEN GOTO 2180 ELSE [834]
GOTO 2210
2180 a=a+1:LOCATE 1,a:PRINT USING " [13840]
##";x;PRINT " - ";PRINT C$(x):LOC
ATE 32,a:PRINT "X";PRINT USING "##
##";PO(x);PRINT "X";PRINT " ACTI
ONS":IF a=8 OR a=16 OR a=24 THEN GO
TO 2190 ELSE GOTO 2210
2190 LOCATE 15,11:PRINT "PRESSEZ <S [6315]
>UITE":I$=INKEY$:IF I$="S" OR I$="s
" THEN GOTO 2200 ELSE GOTO 2190
2200 CLS:a=0:GOTO 2210 [1023]
2210 NEXT x [356]
2220 LOCATE 15,11:PRINT "PRESSEZ <S [6129]
>UITE":I$=INKEY$:IF I$="S" OR I$="s
" THEN GOTO 2230 ELSE GOTO 2220
2230 CLS:a=0 [272]
2240 FOR x=1 TO 11 [802]
2250 IF com(x)<>0 THEN GOTO 2260 EL [1355]
SE GOTO 2290
2260 a=a+1:LOCATE 2,a:PRINT USING " [12048]
##";x;PRINT " - ";PRINT MO$(x):L
OCATE 27,a:PRINT "X";PRINT USING "
#####.##";com(x)*1000;PRI
NT "X":IF a=8 THEN GOTO 2270 ELSE G
OTO 2290
2270 LOCATE 15,11:PRINT "PRESSEZ <S [6079]
>UITE":I$=INKEY$:IF I$="S" OR I$="s
" THEN GOTO 2280 ELSE GOTO 2270
2280 CLS:a=0:GOTO 2290 [1007]
2290 NEXT x [356]
2300 LOCATE 10,11:PRINT "PRESSEZ <F [1754]
>IN DU <R>ETOUR"
2310 A$=INKEY$:IF A$="F" OR A$="f" [3729]
THEN GOTO 1780 ELSE GOTO 2320
2320 IF A$="R" OR A$="r" THEN GOTO [2904]
2150 ELSE GOTO 2310
2330 REM ***** [1582]
*****
2340 REM ***** EVENEMENTS **** [1692]
*****
2350 REM ***** [1582]
*****
2360 DD=1:GOTO 2650 [1280]
2370 MA$="CRISE GENERAL DE CROISSAN
CE EN EUROPE":GOTO 3170
2380 MA$="ATTENTION AUX LIQUIDATION [3357]
S DES INVESTISSEURS ETRANGERS":GOTO
3170
2390 MA$="DES INVESTISSEURS ETRANGE [2556]
RS VONT LIQUIDER LEURS VALEURS, ":G
OTO 2780
2400 NA$="DES HOMMES D'AFFAIRES AME [2992]
RICAINS, ":GOTO 2750
2410 NA$="DES BANQUIERS JAPONAIS, " [1253]
:GOTO 2750
2420 NA$="DES INVESTISSEURS CANADIE [2753]
NS, ":GOTO 2750
2430 NA$="DES MILLIONAIRES AUSTRALI [2898]
ENS, ":GOTO 2750
2440 NA$="LES GOUVERNEMENTS, ":GOTO [1456]
2750
2450 NA$="LES BANQUES, ":GOTO 2750 [1851]
2460 EV$="PENSENT INVESTIR MASSIVEM [3368]
ENT SUR DES TITRES ":GOTO 2780
2470 EV$="ONT L'INTENTION D'ACHETER [3502]
DES TITRES ":GOTO 2780
2480 EV$="VONT PENETRER LA TOTALITE [4014]
DU MARCHE BOURSIER ":GOTO 3020
2490 EV$="ONT DECIDES DE SOUTENIR [3028]
LES TITRES ":GOTO 2780
2500 EV$="VONT PLACER LEURS CAPITAUX [3338]
SUR DES TITRES ":GOTO 2780
2510 EV$="ONT DECIDES D'APPUYER LES [1765]
TITRES ":GOTO 2780
2520 EV$="VONT PLACER DE GROSSES SO [5105]
MMES SUR DES TITRES ":GOTO 2780
2530 PA$="FRANCAIS":x=2:GOSUB 2810: [6377]
x=3:GOSUB 2810:x=6:GOSUB 2810:x=13:
GOSUB 2810:x=24:GOSUB 2810:GOTO 336
0
2540 PA$="NEERLANDAIS":x=22:GOSUB 2 [2855]
810:x=23:GOSUB 2810:GOTO 3360
2550 PA$="ANGLAIS":x=4:GOSUB 2810:x [4078]
=15:GOSUB 2810:x=17:GOSUB 2810:x=19
:GOSUB 2810:x=20:GOSUB 2810:GOTO 33
60
2560 PA$="PORTUGAIS":x=16:GOSUB 281 [2284]
0:GOTO 3360
2570 PA$="ESPAGNOLS":x=14:GOSUB 281 [2257]
0:x=18:GOSUB 2810:GOTO 3360
2580 PA$="AUTRICHIENS":x=7:GOSUB 28 [3953]
10:x=11:GOSUB 2810:GOTO 3360
2590 PA$="ALLEMANDS":x=5:GOSUB 2810 [3730]
:x=10:GOSUB 2810:GOTO 3360
2600 PA$="SUISSES":x=21:GOSUB 2810: [2706]
GOTO 3360
2610 LOCATE 3,8:PRINT "XVEUILLEZ PA [3536]
TIENTER...CALCULS EN COURSX":GOTO 2
650
2620 PA$="BELGES":x=1:GOSUB 2810:x= [2711]
25:GOSUB 2810:GOTO 3360

```

## UNE CARTE A SEPT SORTIES "SECTEUR"

*Programmé comme il convient, un micro-ordinateur familial tel qu'un AMSTRAD peut faire des merveilles en commandant divers équipements externes tels qu'ampoules, moteurs, électro-aimants ou résistances chauffantes. Le montage que nous vous proposons de réaliser prend tout simplement la place de l'imprimante du "système AMSTRAD" : de simples instructions PRINT suffiront pour piloter jusqu'à sept sorties 220 volts (huit si vous êtes très fort...).*



### MISE EN GARDE

***Ce montage fonctionne directement sur le secteur 220 V : malgré la présence d'un transformateur et de photocoupleurs, des tensions dangereuses sont présentes sur le circuit imprimé, qu'il est donc conseillé de loger dans un boîtier isolant.***

***Certaines erreurs ou maladrotes dans la réalisation pratique peuvent entraîner la destruction de l'ordinateur et/ou de ses accessoires complémentaires : vérifiez soigneusement l'absence de court-circuits dans votre câblage, et le bon isolement des enroulements du transformateur, qui doivent être totalement indépendants les uns des autres (pas de point commun).***

***Nous déclinons toute responsabilité en cas de dommages matériels ou d'accident de personnes : à vous de prendre vos précautions, amis lecteurs !***

Il ne s'agit cependant pas de plaisanter avec la sécurité : la tension du secteur est dangereuse tant pour le bricoleur imprudent que pour les circuits de l'AMSTRAD, qui ne supportent pas plus de 5 volts : un sérieux isolement est donc vital.

L'usage de relais limiterait la vitesse de fonctionnement, aussi avons-nous choisi d'employer des triacs, capables de commander sans problème des charges de 800 watts et plus, cela à "toute vitesse" si nécessaire. Pour assurer l'isolement, la solution la plus courante consiste à interposer des photocoupleurs à diode LED et phototransistor. Cette disposition exige deux alimentations séparées :

- l'une devra délivrer la tension de 5 volts nécessaire aux bascules d'interface (74LS374) pour fonctionner et allumer les diodes LED des photocoupleurs ;

- l'autre, délivrant environ 12 à 15 volts, servira au déclenchement des triacs par les transistors de sortie des photocoupleurs.

Il est IMPÉRATIF, tant pour la sécurité de l'utilisateur, que pour la protection de l'ordinateur, que ces deux alimentations ne possèdent aucun point commun. On veillera donc à acquérir un transformateur à deux enroulements 9 volts séparés. On se souviendra également qu'un simple court-circuit dû à une maladresse de câblage pourrait avoir de graves conséquences, même si un fusible est adjoint au montage.

Nos lecteurs n'ayant pas nécessairement tous besoin de multiples voies 220 volts, notre montage est prévu pour autoriser un câblage partiel des circuits secteur : seuls les triacs et les photocoupleurs des voies désirées seront câblés, ce qui peut entraîner une économie notable.

Les photocoupleurs inutilisés pourront être remplacés par des diodes LED (anode côté résistance de 150 ohms).

Presque tous les composants de ce montage ont un sens de branchement à respecter : circuit intégré, photocoupleurs, diodes, transistors, triacs, et même condensateurs (chimiques). Il importe d'être parfaitement sûr de soi à ce sujet avant toute tentative d'utilisation.

Le montage se raccorde au connecteur "PRINTER PORT" par un câble (rond ou plat, peu importe) à onze conducteurs, terminé par un connecteur à 2 x 17 broches. On veillera là encore à bien respecter les numéros de broches portés d'une part sur

*Suite page 140*

# POUR TOUT SAVOIR SUR LE PC 1512 ET TOUS LES COMPATIBLES

LISEZ



Faites jusqu'à 110 F d'économie  
en profitant du tarif préférentiel  
réservé à nos abonnés.

**50 F d'économie**

**1 an, 11 numéros : 170 F**  
au lieu de 220 (prix de vente au numéro) (Europe : 210 F, airmail : 280 F)  
**2 ans, 22 numéros : 330 F**  
au lieu de 440 F (prix de vente au numéro) (Europe : 410 F, airmail : 550 F)

Veuillez m'abonner pour une durée de :  
 1 an (11 numéros) 170 F (Europe : 210 F, airmail : 280 F)  
 2 ans (22 numéros) 330 F (Europe : 410 F, airmail : 550 F)

Je commande : le n°1 (20 F) - le n°2 (20 F)

Ci joint, mon règlement par :

chèque bancaire  chèque postal  mandat

Nom ..... Prénom .....

Société .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

Téléphone .....

Bon à découper et à adresser avec votre règlement à :

Laser Presse, service Diffusion, 5/7, rue de l'Amiral Courbet -  
94160 Saint-Mandé.

Suite de la page 138

## LISTE DES COMPOSANTS

### Circuit de base

- 1 circuit imprimé d'après figure,
- 1 circuit intégré 74LS374,
- 1 transistor 2N 1711,
- 1 transistor BC 107 ou 2N 2222,
- 1 diode zener 5,6 V 1/4 W,
- 2 diodes 1N 4001,
- 2 condensateurs chimiques 1000  $\mu$ F 16 V,
- 1 transformateur 220 V/2  $\times$  9 V (2 secondaires isolés),
- 8 résistances 150 ohms 1/4 W,
- 3 résistances 12 k-ohms 1/4 W,
- 1 cordon secteur avec fiche,
- 1 connecteur double face 2  $\times$  17 broches "encartable 2,54 mm),
- 1 longueur de câble à 11 conducteurs.

### Pour chaque voie "secteur" (ampoule 40 à 800 watts)

- 1 triac 400 V 6A,
- 1 photocoupleur CNY 17 ou équivalent (boîtier DIL 6 broches),
- 1 résistance 820 ohms 1/4 W.

### Pour chaque voie "LED"

- 1 LED couleur au choix,  $\varnothing$  5 mm.

nos schémas, d'autre part sur la fiche elle-même : ne pas hésiter à contrôler plusieurs fois au besoin.

Chaque ampoule dispose d'une connexion individuelle juste à côté du triac qui la commande. Son autre fil rejoindra, comme ceux de toutes les autres ampoules, le point nommé "COMMUN LAMPES" sur le circuit imprimé (en fait, l'un des pôles du secteur).

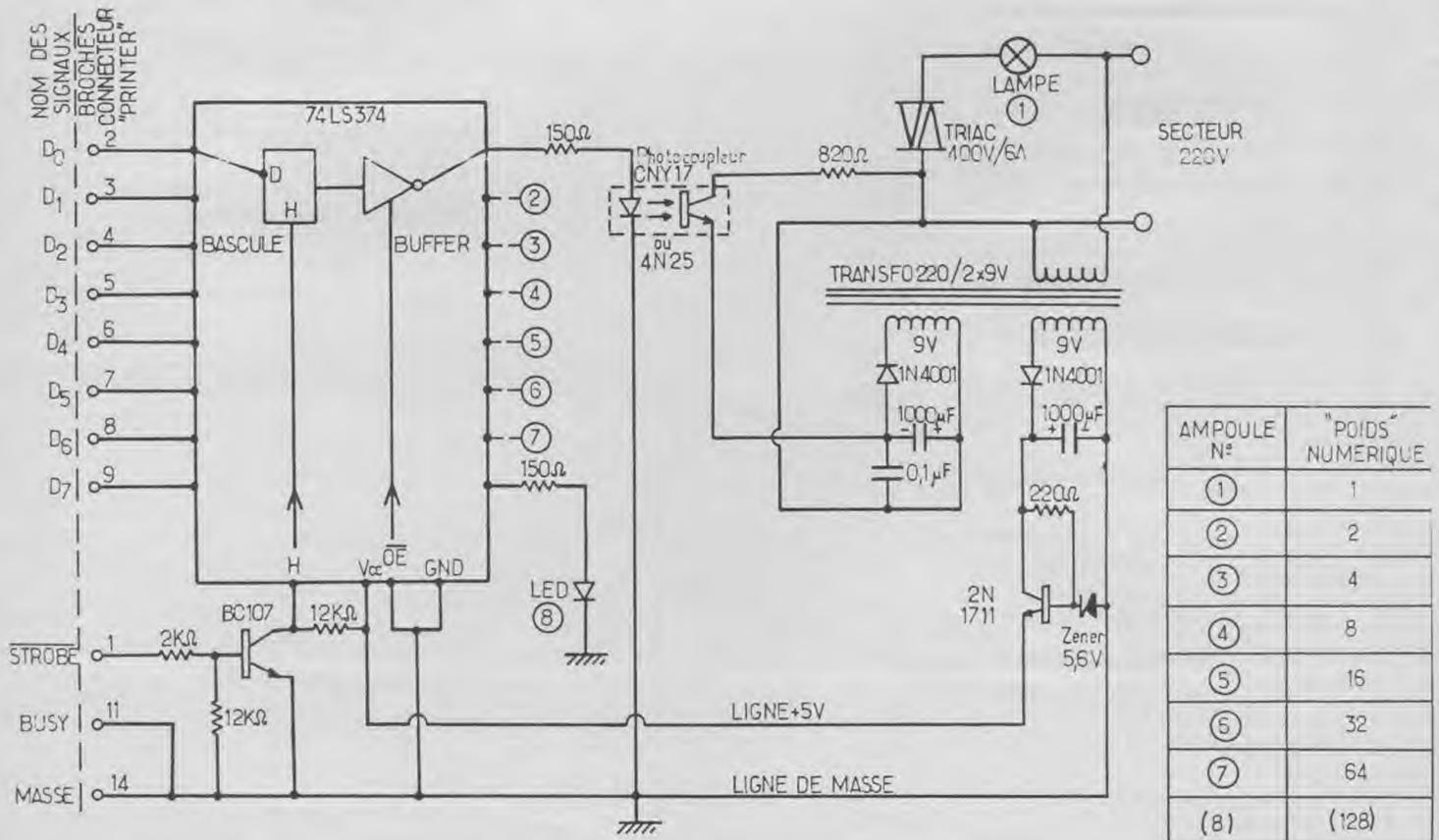
Le cordon secteur ne sera branché qu'en dernier lieu, après la mise sous tension de l'ordinateur.

A présent, tout est affaire de logiciel ! Chaque ampoule est affectée d'une valeur numérique, donnée par le tableau ci-contre. L'octet envoyé sur le canal correspondant à l'imprimante (numéroté 8), sera déterminé en additionnant les valeurs numériques de toutes les ampoules que l'on souhaite allumer.

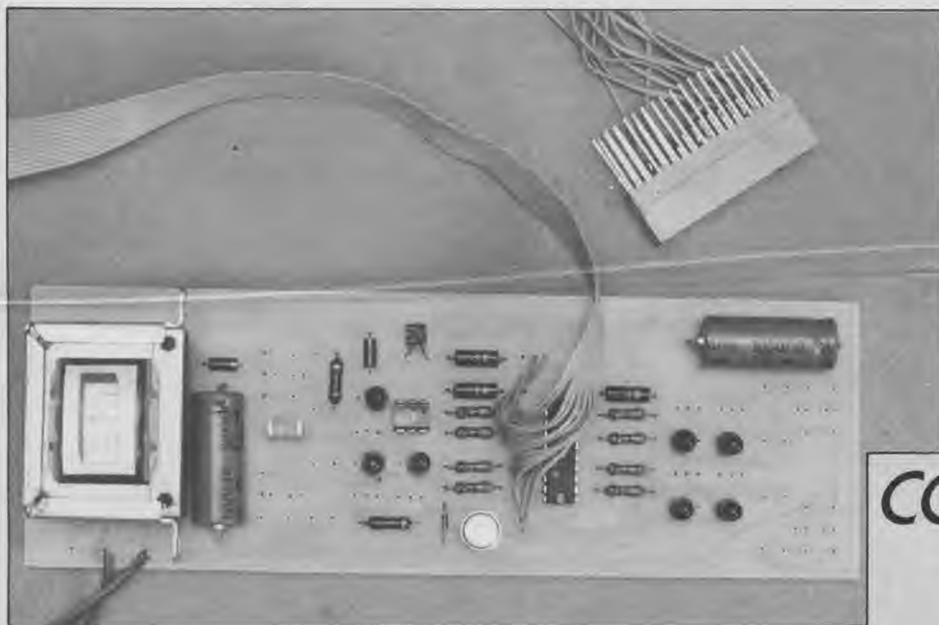
Ainsi, l'octet 255 allume toutes les ampoules, tandis que l'octet 0 les éteint toutes. Le programme de test que voici permet d'entrer, au clavier, des valeurs comprises entre 0 et 255 pour juger de l'effet obtenu :

- ```

1 WIDTH 255
2 INPUT N
3 PRINT # 8, CHR$( N ) ;
4 GOTO 2
    
```



SCHEMA THEORIQUE

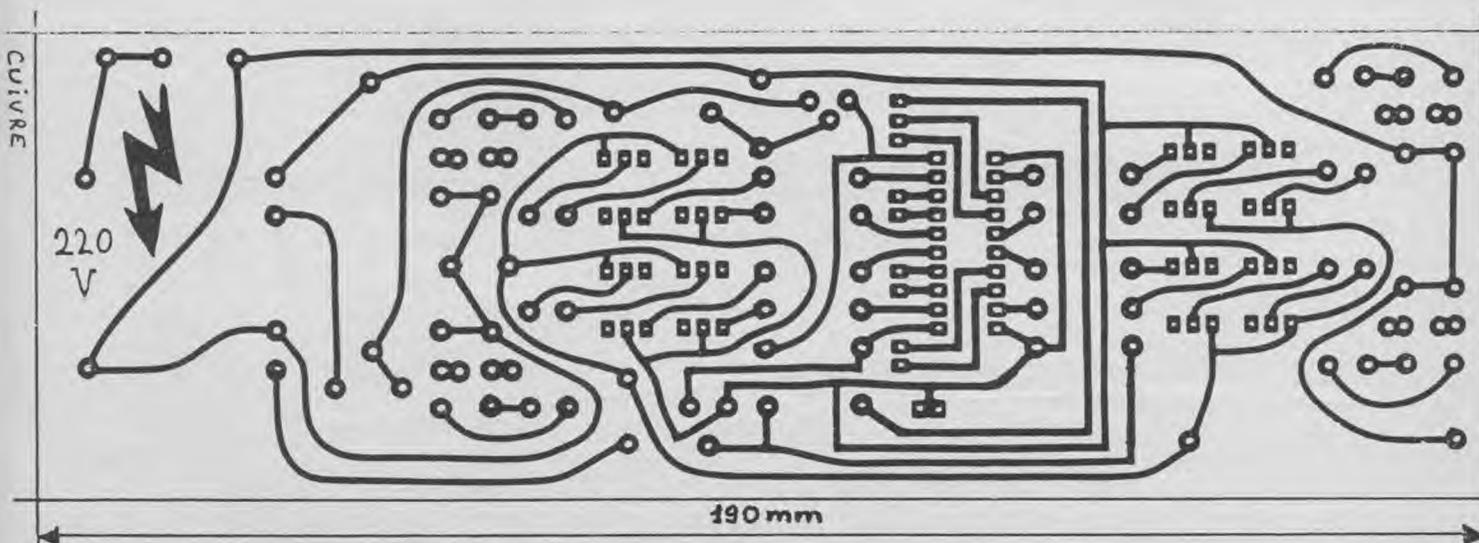
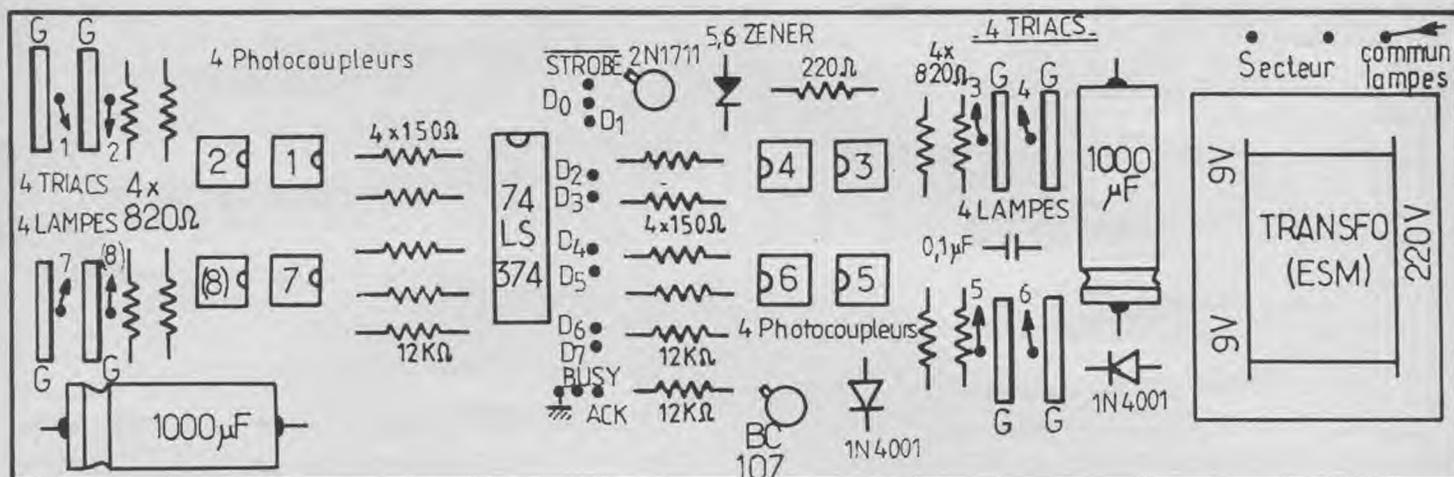


Ne pas oublier le point-virgule à la fin de la ligne 3 : sans lui, seul l'octet "retour chariot" atteindrait la carte d'interface ! D'autres procédés logiciels peuvent bien évidemment être employés pour commander les ampoules, tant en BASIC qu'en assembleur. On peut notamment préparer à l'avance une chaîne regroupant la suite d'octets que l'on souhaite diriger vers la carte, et la lui envoyer en bloc par un seul ordre PRINT : cela va très vite ! Il ne vous reste plus, amis lecteurs, qu'à écrire les quelques lignes de BASIC qui "personnaliseront" le fonctionnement de ce montage !

Patrick Gueulle

## CONFIGURATION NÉCESSAIRE

Tout ordinateur AMSTRAD possédant un connecteur "PRINTER".  
A la limite, tout ordinateur muni d'une sortie CENTRONICS, sous réserve de réaliser le cordon de liaison approprié.



**Passez à l'action et entrez dans la légende!**

# **INDIANA JONES** and the **TEMPLE OF DOOM™**

**La version roi du chef d'oeuvre Atari Coin-Op**



Prenez votre feutre et votre fouet puis endossez la cape du légendaire Indiana Jones! Soyez prêts à affronter la plus dangereuse des aventures – prendre d'assaut le Temple of Doom maudit et sauver les enfants prisonniers ainsi que les pierres magiques de Sankara!

Attention aux ennemis et aux dangers qui se trouvent sur votre chemin. La terrifiante épée des gardes Thuggee qui se battront jusqu'à la mort; des cobras vénéreux porteur de mort; empruntez les voies ferrées souterraines et traversez des fosses insondables tout au long de votre aventure.

Vous aurez besoin de tout votre courage et de toute votre habileté. Allez à la limite de vos forces, tentez votre chance et les pierres magiques seront peut être à vous!

**ATARI®**  
**GAMES**

1985 Lucasfilm et Atari Games Corporation. Tous droits réservés.  
\* Marques déposées de Lucasfilm Ltd., sous licence. Licence attribuée à U.S. Gold (France) S.A.R.L., Zac des Mousquettes, 06740 Châteauneuf-de-Grasse. Téléphone 93 42 71 44.

**Pour: COMMODORE 64 • AMSTRAD • SPECTRUM • ATARI ST**



```

2630 PA$="ITALIENS";X=8;GOSUB 2810; [2204]
X=12;GOSUB 2810;GOTO 3360
2640 PA$="GRECQUES";X=9;GOSUB 2810; [2704]
GOTO 3360
2650 RANDOMIZE TIME [1777]
2660 IF CH<>0 THEN GOTO 2680 ELSE G [1647]
OTO 2670
2670 CH=INT(RND(1)*100) [1228]
2680 IF CH<=CHANCE GOTO 3090 ELSE G [2327]
OTO 2690
2690 IF NA<>0 THEN GOTO 2740 ELSE G [792]
OTO 2730
2700 REM ***** [2780]
*****
****
2710 REM ***** CALCUL DES CON [3260]
SEQUENCES DES EVENEMENTS (1) *****
****
2720 REM ***** [2780]
*****
****
2730 NA=INT(RND(1)*5)+1 [1060]
2740 ON NA GOTO 2400,2410,2420,2430 [3013]
,2440,2450,2620
2750 IF EV<>0 THEN GOTO 2770 ELSE G [2180]
OTO 2760
2760 EV=INT(RND(1)*6)+1 [1179]
2770 ON EV GOTO 2460,2470,2480,2490 [1987]
,2500,2510,2520
2780 IF PA<>0 THEN GOTO 2800 ELSE G [1431]
OTO 2790
2790 PA=INT(RND(1)*10)+1 [1193]
2800 ON PA GOTO 2530,2540,2550,2560 [2439]
,2570,2580,2590,2600,2620,2630,2640
2810 IF CH<=CHANCE THEN GOTO 3310 E [2922]
LSE GOTO 2850
2820 REM ***** [2397]
*****
*
2830 REM ***** RENSEIGNEME [3618]
NTS CONFIDENTIELS (1) *****
*
2840 REM ***** [2397]
*****
*
2850 IF R$="C" OR R$="c" THEN GOTO [2786]
2860 ELSE GOTO 2970
2860 RANDOMIZE TIME;COU=INT(RND(1)* [9058]
1000)+500;LOCATE 7,1;PRINT "XRENSEI
GNEMENTS CONFIDENTIELS X";LOCATE 3,3
;PRINT "CELA VA VOUS COUTER ";COU;
" ECUS"
2870 IF COU>K THEN GOTO 2880 ELSE G [1895]
OTO 2890
2880 LOCATE 3,4;PRINT "VOUS N'AVEZ [3870]
PAS ASSEZ ";GOTO 2930
2890 LOCATE 3,4;PRINT "CELA VOUS IN [2386]
TERRESSE TOUJOURS (0/N) ;"
2900 REP$=INKEY$;IF REP$="0" OR REP [4582]
$="o" THEN GOTO 2920 ELSE GOTO 2910
2910 IF REP$="N" OR REP$="n" THEN G [3385]
OTO 1780 ELSE GOTO 2900
2920 K=K-COU;LOCATE 5,7;PRINT NA$;L [4488]
OCATE 1,8;PRINT EV$;;PRINT PA$
2930 LOCATE 16,15;PRINT "PRESSEZ <E [5112]
SPACE>";L$=INKEY$;IF L$=" " THEN GO
TO 1780 ELSE GOTO 2930
2940 REM ***** [2702]
*****
***
2950 REM ***** CALCUL DES INF [5129]
LUENCES DES EVENEMENTS (2) *****
***
2960 REM ***** [2702]
*****
***
2970 RANDOMIZE TIME [1777]
2980 AC(X)=INT(RND(1)*N(X)) [1706]
2990 N(X)=N(X)-AC(X) [882]
3000 RETURN [555]
3010 GOTO 3990 [475]
3020 IF R$="C" OR R$="c" THEN GOTO [2735]
2860 ELSE GOTO 3030
3030 FOR X=1 TO 25 [768]
3040 RANDOMIZE TIME [1777]
3050 AC(X)=INT(RND(1)*N(X)) [1706]
3060 N(X)=N(X)-AC(X) [882]
3070 NEXT X [356]
3080 GOTO 3990 [475]
3090 IF MA<>0 THEN GOTO 3110 ELSE G [2597]
OTO 3100
3100 MA=INT(RND(1)*2)+1 [1657]
3110 IF MA=1 THEN GOTO 2370 [318]
3120 IF MA=2 THEN GOTO 2380 [1005]
3130 IF MA=3 THEN GOTO 2400 [324]
3140 REM ***** [2341]
*****
3150 REM ***** RENSEIGNEMENT [3523]
S CONFIDENTIELS (2) *****
3160 REM ***** [2341]
*****
3170 IF R$="C" OR R$="c" THEN GOTO [2241]
3180 ELSE GOTO 3270
3180 RANDOMIZE TIME;COU=INT(RND(1)* [9058]
1000)+500;LOCATE 7,1;PRINT "XRENSEI
GNEMENTS CONFIDENTIELS X";LOCATE 3,3
;PRINT "CELA VA VOUS COUTER ";COU;
" ECUS"
3190 IF COU>K THEN GOTO 3200 ELSE G [1947]
OTO 3210
3200 LOCATE 4,4;PRINT "VOUS N'AVEZ [4165]
PAS ASSEZ";GOTO 3250
3210 LOCATE 3,4;PRINT "CELA VOUS IN [2386]

```

# LISTING

```

TERRESSE TOUJOURS (O/N) ;"
3220 REP$=INKEY$:IF REP$="O" OR REP [4353]
$="o" THEN GOTO 3240 ELSE GOTO 3230
3230 IF REP$="N" OR REP$="n" THEN G [3752]
OTO 1780 ELSE GOTO 3220
3240 K=K-DOU:LOCATE 5,7:PRINT MA$:L [3571]
OCATE 16,8:PRINT NA$
3250 LOCATE 16,15:PRINT "PRESSEZ <E [5120]
SPACE>":L$=INKEY$:IF L$=" " THEN GO
TO 1780 ELSE GOTO 3250
3260 IF AC(X)<>0 THEN GOTO 3280 ELS [1888]
E GOTO 3290
3270 FOR X=1 TO 25 [768]
3280 ACC(X)=INT(RND(1)*AC(X)):N(X)= [4185]
ACC(X)+N(X):AC(X)=AC(X)-ACC(X)
3290 NEXT X [356]
33 GOTO 3990 [475]
331. IF R$="C" OR R$="c" THEN GOTO [2454]
3180 SE GOTO 3320
3320 RA. OMIZE TIME [1777]
3330 IF (X)<>0 THEN GOTO 3340 ELS [1240]
E GOTO 3350
3340 ACC(X)=INT(RND(1)*AC(X)):N(X)= [4185]
ACC(X)+N(X):AC(X)=AC(X)-ACC(X)
3350 RETURN [555]
3360 IF CH<=CHANCE THEN GOTO 3310 E [2795]
LSE GOTO 3010
3370 IF DOIT<>0 THEN GOTO 3380 ELSE [2339]
GOTO 3580
3380 GOSUB 3420:GOTO 3430 [1594]
3390 REM ***** [1897]
*****
3400 REM ***** RAPPEL & REMBOURSE [3274]
MENT DE LA DETTE *****
3410 REM ***** [1897]
*****
3420 LOCATE 14,1:PRINT "XEMPRUNTS & [14973]
CHANGESX":LOCATE 5,3:PRINT "IL S'E
ST DEJA ECOULE : ";PRINT "X";PRIN
T USING "###";SEM;PRINT "X";PRINT
" SEMAINES":LOCATE 8,5:PRINT "VOUS
AVEZ EMPRUNTEZ: 5000 ECUS":LOCATE
11,7:PRINT "VOUS DEVEZ : ";PRINT "
X";RETURN
3430 PRINT USING "#####";DOIT;PRI [5854]
NT "X";PRINT " ECUS":LOCATE 7,9:PR
INT "ETES VOUS PRET A REMBOURSER (O
/N) ;"
3440 W$=INKEY$:IF W$="O" OR W$="o" [2701]
THEN GOTO 3460 ELSE GOTO 3450
3450 IF W$="N" OR W$="n" THEN GOTO [2541]
3490 ELSE GOTO 3440
3460 IF K<DOIT THEN GOTO 3470 ELSE [2779]
GOTO 3480
3470 LOCATE 13,11:PRINT "VOUS N'AVE [2700]
Z PAS ASSEZ":GOTO 3490
3480 K=K-DOIT:DOIT=0:LOCATE 1,11:PR [9323]
INT "VOTRE NOUVEAU CAPITAL : ";PRI
NT "X";PRINT USING "#####.#
#";K;PRINT "X";PRINT " ECUS":GOTO
3490
3490 LOCATE 16,15:PRINT "PRESSEZ <S [6655]
>UITE":A$=INKEY$:IF A$="S" OR A$="s
" THEN GOTO 3580 ELSE GOTO 3490
3500 GOSUB 3420:IF K<DOIT THEN GOTO [2002]
3510 ELSE GOTO 3540
3510 PRINT USING "#####";DOIT;PRI [10332]
NT "X";PRINT " ECUS":LOCATE 6,9:PR
INT "VOUS N'AVEZ PAS ASSEZ DE LIQUI
DITES":LOCATE 3,13:PRINT "VOUS AVEZ
PERDU ; UNE AUTRE PARTIE (O/N) ;"
3520 A$=INKEY$:IF A$="O" OR A$="o" [2793]
THEN GOTO 140 ELSE GOTO 3530
3530 IF A$="N" OR A$="n" THEN GOTO [3094]
4280 ELSE GOTO 3520
3540 PRINT USING "#####";DOIT;PRI [5981]
NT "X";PRINT " ECUS":LOCATE 9,9:PR
INT "LA BANQUE SAISIE CETTE SOMME":
GOTO 3490
3550 REM ***** [1471]
***
3560 REM ***** CHANGES ***** [1034]
***
3570 REM ***** [1471]
***
3580 CLS [91]
3590 MO$(1)="FRANCS FRANCAIS.":MO$( [5564]
2)="FLORINS.....":MO$(3)="LIVRE
S STERLING.":MO$(4)="ESCUDOS.....
..":MO$(5)="PESETAS....."
3600 MO$(6)="SCHILLINGS.....":MO$( [9452]
7)="DEUTSCHMARKS....":MO$(8)="FRANC
S SUISSES..":MO$(9)="FRANCS BELGES.
..":MO$(10)="LIRES.....":MO$(
11)="DRACHMES....."
3610 LOCATE 14,1:PRINT "XEMPRUNTS & [2483]
CHANGESX"
3620 FOR X=1 TO 11 [802]
3630 LOCATE 1,x+2:PRINT X:LOCATE 4, [8631]
x+2:PRINT " - 1000 ";PRINT MO$(X);
PRINT "X";PRINT USING "#####.#";
MO(X);PRINT "X";PRINT " ECUS"
3640 NEXT X [356]
3650 LOCATE 16,15:PRINT "PRESSEZ <S [6172]
>UITE":A$=INKEY$:IF A$="S" OR A$="s
" THEN GOTO 3660 ELSE GOTO 3650
3660 CLS:LOCATE 14,1:PRINT "XEMPRUN [5825]
TS & CHANGESX":LOCATE 8,3:PRINT "<A
>CHAT/<V>ENTE/<R>ETOUR/<F>IN"
3670 A$=INKEY$:IF A$="A" OR A$="a" [2397]
THEN GOTO 3740 ELSE GOTO 3680
3680 IF A$="V" OR A$="v" THEN GOTO [2486]
3880 ELSE GOTO 3690
3690 IF A$="R" OR A$="r" THEN GOTO [2011]

```



```

3580 ELSE GOTO 3700
3700 IF A$="F" OR A$="f" THEN GOTO [1718]
1780 ELSE GOTO 3670
3710 REM ***** [1626]
*****
3720 REM ***** ACHAT DE DEVISES [1081]
*****
3730 REM ***** [1626]
*****
3740 GOSUB 3750:GOTO 3760:GOTO 3800 [2276]
3750 LOCATE 7,5:PRINT "TAPEZ LE NUM [3187]
ERO DE LA DEVISE :":RETURN
3760 LOCATE 36,5:PRINT SPACE$(8):LO [3820]
CATE 36,5:INPUT x
3770 IF x>11 OR x<0 THEN GOTO 3760 [2319]
ELSE GOTO 3780
3780 IF A$="A" OR A$="a" THEN GOTO [3466]
3800 ELSE GOTO 3790
3790 IF A$="V" OR A$="v" THEN GOTO [1894]
3890
3800 KMO=ROUND(K,2):LOCATE 4,6:PRIN [10846]
T "VOTRE CAPITAL ACTUEL : ";PRINT
"X";PRINT USING "#####.##";
KMO;PRINT "X":LOCATE 4,8:PRINT "VO
US CHANGEZ COMBIEN : "
3810 LOCATE 26,8:PRINT SPACE$(8):LO [3637]
CATE 26,8:INPUT c
3820 IF c=0 THEN GOTO 3660 [1440]
3830 IF c>KMO THEN GOTO 3810 ELSE G [2067]
OTO 3840
3840 K=KMO-c;u=c/MO(x);com(x)=com(x [2394]
)+u:GOTO 3940
3850 REM ***** [1626]
*****
3860 REM ***** VENTE DE DEVISES [2325]
*****
3870 REM ***** [1626]
*****
3880 GOSUB 3750:GOTO 3760 [1954]
3890 poss=ROUND(com(x)*1000,2):LOCA [8705]
TE 7,6:PRINT "VOUS EN POSSEDEZ : ";
:PRINT "X";PRINT USING "#####
#.##";poss;PRINT "X":LOCATE 4,8:PR
INT "VOUS EN CHANGEZ COMBIEN : "
3900 LOCATE 29,8:PRINT SPACE$(16):L [2578]
OCATE 29,8:INPUT v
3910 IF v=0 THEN GOTO 3660 ELSE GOT [2266]
O 3920
3920 IF v>poss THEN GOTO 3900 ELSE [2029]
GOTO 3930
3930 v=v/1000;K=K+(v*MO(x));com(x)= [5786]
com(x)-v:IF com(x)<=0.01 THEN com(x
)=0:GOTO 3940
3940 LOCATE 3,13:PRINT "VOTRE NOUVE [9100]
AU CAPITAL : ";PRINT "X";PRINT US
ING "#####.##";K;PRINT "X";PRI
NT " ECUS":LOCATE 16,15:PRINT "PRES

```

```

SEZ <ESPACE>"
3950 S$=INKEY$:IF S$=" " THEN GOTO [3245]
3660 ELSE GOTO 3950
3960 REM ***** [2263]
*****
3970 REM ***** CALCUL DES FLUCTUATI [2177]
ONS DU MARCHE DES DEVISES *****
3980 REM ***** [2263]
*****
3990 IF CH<=50 THEN GOTO 4000 ELSE [2216]
GOTO 4110
4000 IF MA=1 OR MA=2 THEN GOTO 4010 [2299]
ELSE GOTO 4050
4010 FOR x=1 TO 11 [802]
4020 BAI=(RND(1)*4):MO(x)=MO(x)-((M [1467]
O(x)*BAI)/100)
4030 NEXT x [356]
4040 GOTO 930 [530]
4050 FOR x=1 TO 11 [802]
4060 IF PA=x THEN GOTO 4070 ELSE GO [1962]
TO 4080
4070 BAI=(RND(1)*4):MO(x)=MO(x)-((M [2522]
O(x)*BAI)/100):GOTO 4090
4080 HAU=(RND(1)*4):MO(x)=MO(x)+((M [1996]
O(x)*HAU)/100)
4090 NEXT x [356]
4100 GOTO 930 [530]
4110 IF EV<>3 THEN GOTO 4120 ELSE G [2839]
OTO 4200
4120 FOR x=1 TO 11 [802]
4130 IF PA=x THEN GOTO 4140 ELSE GO [1325]
TO 4150
4140 HAU=RND(1)*4:MO(x)=MO(x)+((MO( [4056]
x)*HAU)/100):GOTO 4180
4150 haz=INT(RND(1)*100):IF haz<=50 [3048]
THEN GOTO 4160 ELSE GOTO 4170
4160 HAU=(RND(1)*4):MO(x)=MO(x)+((M [2614]
O(x)*HAU)/100):GOTO 4180
4170 BAI=(RND(1)*4):MO(x)=MO(x)-((M [1467]
O(x)*BAI)/100)
4180 NEXT x [356]
4190 GOTO 930 [530]
4200 FOR x=1 TO 11 [802]
4210 HAU=RND(1)*4:MO(x)=MO(x)+((MO [3003]
(x)*HAU)/100)
4220 NEXT x [356]
4230 GOTO 930 [530]
4240 END [110]
4250 CLS:LOCATE 12,9:PRINT "XUNE AU [6135]
TRE PARTIE (O/N)X":A$=INKEY$:IF A$=
"O" OR A$="o" THEN GOTO 140 ELSE GO
TO 4270
4260 A$=INKEY$:IF A$="O" OR A$="o" [2797]
THEN GOTO 140 ELSE GOTO 4270
4270 IF A$="N" OR A$="n" THEN GOTO [3122]
4280 ELSE GOTO 4260
4280 MODE 2:END [1120]

```



# Compact

**1** 7 Ko pour une image écran, c'est beaucoup ! Longue à charger pour les utilisateurs de cassettes, gourmande en espace disquette (peu de fichiers sur une même face)...

Voici donc une solution qui devrait satisfaire tout le monde : le compacteur d'écran, facile à utiliser et d'un bon rendement.

Ce listing se décompose en deux programmes : COMPDES et SAVEDES. Voici la marche à suivre pour les utiliser :

- 1) Run "COMPDES"
- 2) Load "image à compiler", &C000
- 3) Call &3000
- 4) Run "SAVEDES"
- 5) Notez les différents éléments fournis par le programme et principalement l'adresse de début.
- 6) Faites un chargeur correspondant à l'image compilée sur le modèle :

10 MODE ((celui du dessin))  
20 MEMORY ((adresse de début))—1

30 LOAD "nom image compilée", ((adresse de début))  
40 CALL &A628

A noter que la routine de décompilation est sauvegardée en même temps que l'image compilée, en haut de la mémoire (c'est pourquoi l'adresse de début est variable et importante). Pour recharger

1 Pour compiler : faire "CALL &30 [1354]  
00"

10 MEMORY &2FFF:s=0:FOR A=&3000 TO [6962]  
&3130:READ C#:C=VAL("&"+C#):POKE A,  
C:s=s+c:NEXT:IF s<>35923 THEN PRINT  
"Erreur de datas ...":END ELSE DELE  
TE 10-

20 DATA 21,00,80,AF,77,E5,11,00,82, [9990]  
EB,ED,52,E1,28,03,23,18,F2,21,00,C0  
,7E,23,06,FD,57,7E,BA,20,0F,23,D5,E  
5,11,FF,FF,EB,ED,52,E1,D1,28,02,10,  
ED,9A,38,01,04,3E,FF,98,FE,01,CC,50  
,30,FE,02,CC,4C,30,D5,E5,11,FF,FF,E  
B,ED,52,E1,D1,28,1F,18,C9,06,01,18,  
04,06,02

30 DATA 18,00,E5,21,00,80,5A,16,00, [12268]  
19,19,5E,23,56,13,10,FD,28,73,23,72  
,E1,C9,21,00,80,DD,21,FF,FF,AF,5E,2  
3,56,23,E5,DD,E5,E1,ED,52,E1,D4,86,  
30,FE,FF,28,10,3C,18,EB,D5,DD,E1,32

l'image compilée, il vous suffit alors de faire un run "nom du chargeur correspondant". Bonne compilation !

**Marc DELCROIX**

Note sur le fonctionnement : Compdes permet la compilation d'une page écran. Il sauvegarde, en même temps que l'écran compilé, les couleurs, la bordure et l'adresse de début de la RAM vidéo. La compilation se fait juste en dessous de la mémoire libre (\$A67B) en laissant de la place pour le décompilateur. Le principe de compilation est assez simple : le programme trouve d'abord un octet qui servira, par la suite, d'octet de reconnaissance. Ce dernier sera suivi de la valeur de l'octet concerné puis de la longueur de la chaîne constituée par l'octet concerné. Ainsi, si 255 est l'octet de reconnaissance, 255.006.013 remplacera une chaîne de 13 octets ayant valeur "6". A noter également que la longueur de la chaîne est codée sur un seul octet ; l'octet de reconnaissance ne sera utilisé que pour des chaînes de quatre caractères identiques minimum sauf quant le caractère correspond à l'octet de reconnaissance (ex : 255.255.01 - >(1 octet 255). L'octet de reconnaissance sera alors celui pour lequel le moins de place sera gaspillée.

,02,A6,32,C3,30,32,ED,30,C9,CD,0B,B  
C,22,03,A6,CD,11,BC,32,05,A6,CD,3B,  
BC,ED,43

40 DATA 06.A6,21,08,A6,3E,10,3D,F5, [14103]  
E5,CD,35,BC,E1,F1,71,23,70,23,FE,00  
,20,F0,21,00,C0,11,30,65,7E,FE,00,D  
5,E5,57,28,20,23,06,03,7E,BA,20,05,  
23,10,F9,18,14,E1,D1,7E,12,13,23,D5  
,E5,11,FF,FF,EB,ED,52,E1,D1,28,30,1  
8,DB,E1,D1,F5,3E,00,12,13,F1,12,13,  
23,06,FD

50 DATA D5.57,7E,BA,20,0F,23,D5,E5, [9898]  
11,FF,FF,EB,ED,52,E1,D1,28,02,10,ED  
,9A,38,01,04,3E,FF,98,D1,12,2B,18,C  
2,EB,E5,11,FF,A5,01,80,40,ED,B8,11,  
30,65,E1,ED,52,EB,21,FF,A5,ED,52,22  
,00,A6,C9

SAVEDES

1 Pour décompiler : faire "CALL & [739]  
A628"

10 s=0:FOR a=&A628 TO &A67B:READ c\$ [8623]  
:c=VAL("&"+c#):POKE a,c:s=s+c:NEXT:  
IF s<>9306 THEN PRINT"Erreur de dat  
as ...":END

20 d=PEEK(&A600)+256\*PEEK(&A601) [2117]  
30 PRINT"Deb: ";d"&"HEX\$(d,4) [2324]

40 PRINT"Lon: ";:PRINT USING"####" [5259]  
;42620-d;:PRINT "&"HEX\$(42620-d,4)

50 PRINT"Fin: 42620 &A67C" [1331]

60 pc=(42620-d)/2048:IF pc=INT(pc)T [4398]  
HEN pc=INT(pc) ELSE pc=FIX(pc)+1

70 PRINT"CAS: ";:PRINT USING "##";p [3388]  
c;:PRINT " blocs."

80 pd=(42620-d+128)/1024:IF pd=INT( [5223]  
pd)THEN pd=INT(pd) ELSE pd=FIX(pd)+

1  
90 PRINT"DIS: ";:PRINT USING "##";p [2997]  
d;:PRINT " KO."

100 PRINT"Voulez vous sauver le de [4381]  
ssin (O/N)??? ";

110 WHILE r\$<>"O" AND r\$<>"N":r\$=UP [4335]  
PER\$(INKEY#):WEND

120 PRINT r\$:IF r\$="N" THEN DELETE [1071]  
10-

130 INPUT "Nom: ",nom\$ [843]  
140 IF nom\$="" THEN CAT:GOTO 130 [2187]

150 SAVE nom\$,b,d,42620-d [1391]  
160 END [110]

170 DATA 3A,02,A6,32,5E,A6,3A,05,A6 [14372]  
,CD,0E,BC,2A,03,A6,CD,05,BC,ED,4B,0

6,A6,CD,38,BC,21,08,A6,3E,10,3D,F5,  
4E,23,46,23,E5,CD,32,BC,E1,F1,FE,00

,20,F0,2A,00,A6,11,00,C0,7E,FE,00,2  
8,10,12,13,23,D5,E5,EB,21,FF,A5,ED,

52,E1,D1,C8,18,EB,23,7E,23,46,12,13  
,10,FC,1B

180 DATA 18,E6 [202]



# LES BONS OUTILS DE CE DÉBUT D'ANNÉE

Qui ne s'est jamais bardé de superbes  
bonnes résolutions en commençant une nouvelle année de travail ?

Qui ne s'est jamais dit :

« je m'achète des beaux cahiers, de nouveaux stylos, une gomme neuve...  
et qu'est-ce-que je vais bien travailler alors ? »

Nous avons réalisé ce dossier en faisant le vœu qu'il vous aiderait  
à concrétiser vos bonnes résolutions informatiques !

Les joueurs y trouveront de quoi choisir le joystick le mieux adapté  
à leurs habitudes et les professionnels

le début d'un grand test comparatif sur tous les traitements de textes  
actuellement disponibles sur le PC 1512.

Lisez-nous à tête reposée et faites de bons achats et... essayer de mieux  
tenir vos bonnes résolutions que l'année dernière !



textes

PHILOTEXTE II  
1986 by Outsmart

PRACTITEXTE

TRAITEMENT DE TEXTE

*allegro*

SEMA  
PHORE  
TIPZAK  
DONG  
BIP  
K  
cbl  
ORD  
PC



## COMMENCER L'ANNEE AVEC UN BON OUTIL DE JEU :

# TEST COMPARATIF DE DIX-NEUF JOYSTICKS

De tous les périphériques que l'on achète pour son micro, le premier est souvent le joystick. Indispensable pour réaliser les meilleurs scores, il se pose souvent des problèmes quant à son choix : prix (le plus cher est-il le meilleur ?) avec ou sans "auto-fire", robustesse, fiabilité, etc.

C'est donc dans un but purement humanitaire et totalement désintéressé que nous avons décidé de vous aider à choisir en connaissance de cause LE joystick de vos rêves. Alors préparez vos porte-monnaies et accrochez-vous aux bastingages, c'est parti !

### Comment

Pas de mystère : pour pousser un joystick dans ses derniers retranchements, il faut le tester sur au moins deux genres de jeux : un jeu qui demande une robustesse à toute épreuve, un qui demande une précision minutieuse.

Les jeux que nous avons retenus sont Barbarian de Palace Software pour la précision, et Trailblazer de Gremlin Graphics pour la solidité (on avait perdu Winter Games, rendez-vous compte !). Mais foin de bla-bla, voici dès maintenant et sans plus attendre les résultats de plusieurs heures de tests.

le SJ-1 ne bouge plus. Avec ses deux boutons de tir et ses micro-switches, il assure immédiatement un confort de jeu non négligeable. Toutefois, la précision laisse quelque peu à désirer, ainsi que la robustesse : après quelques parties de Trailblazer, le bouton supérieur donnait des signes de faiblesse... A noter la présence d'un auto-fire, inopérant sur Amstrad.



## LE PHASOR ONE

Constructeur ..... US Gold  
Distributeur ..... Micromania  
Note pour Barbarian ..... 15/20  
Note pour Trailblazer ..... 16/20  
Prix ..... 125 F  
Rapport Qualité/Prix ..... 16/20

Pas trop de problème quant à la robustesse. La manette, bien que d'apparence fragile, répond en fait assez bien. La précision laisse pourtant à désirer, notamment en ce qui concerne les diagonales. La présence de micro-switches de compétition atténue toutefois cet effet, gênant s'il en est. La prise en main est des plus agréables, ce qui n'est pas un moindre mal.



## LE QUICK SHOT II

Constructeur ..... Spectravideo  
Distributeur ..... Général  
Note pour Barbarian ..... 16/20  
Note pour Trailblazer ..... 18/20  
Prix ..... 100 F  
Rapport Qualité/Prix ..... 17/20

Le plus connu des joysticks, et pourtant pas le meilleur : s'il assure une précision quasi-parfaite dans Barbarian, sa robustesse est légèrement suspecte. De plus, l'absence de micro-switches se fait cruellement ressentir après plusieurs minutes de jeu. Par contre, les deux boutons de tir, situés en haut de la manette, sont particulièrement agréables à tenir. Lui aussi possède un auto-fire, sans effet aucun sur CPC.



## LE SWITCH JOY 1

Constructeur ..... Amie  
Distributeur ..... Amie  
Note pour Barbarian ..... 14/20  
Note pour Trailblazer ..... 16/20  
Prix ..... 150 F  
Rapport Qualité/Prix ..... 15/20

Encore un bon joystick, mais qui aurait pu être meilleur. D'emblée, on est ravi de voir que les trois ventouses font bien leur travail : une fois collé,

**Rallonge alimentation + vidéo**  
 ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 464 ..... 130 F  
 ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 6128 ..... 180 F  
 housse pour moniteur + clavier ..... 175 F  
 (préciser couleur ou mono.)  
 ruban imprimante DMPI (par 2) ..... 198 F  
 ruban imprimante DMP 2000 ..... 99 F  
 adaptateur peritel tous CPC ..... 490 F

**Câble imprimante AMSTRAD**  
 Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic".  
 câble imprimante ..... 150 F

joystick compétition  
 PRO5000 ..... 170 F



**SUPER-PROMOTION**

**CPC 6128 coul + impr. DMP 2000** ..... **5490 F**

- CPC 6128 monochrome ..... 2990 F
- CPC 6128 couleur ..... 3990 F
- CPC 464 monochrome ..... 1990 F
- CPC 464 couleur ..... 2990 F
- imprimante DMP 2000 ..... 1690 F
- interface RS 232 (Amstrad) ..... 590 F
- souris ..... 690 F
- 1er lecteur de disquettes ..... 1990 F
- 2ème lecteur de disquettes ..... 1590 F
- magnétophone (avec câble) ..... 340 F
- câble magnéto ..... 50 F

**DIGITALISEUR ARA**

Ce digitaliseur vous permettra non seulement de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra mais aussi des images provenant directement de votre T.V. Un logiciel très complet vous permettra d'embellir, retoucher, stocker... les images digitalisées. Entièrement français.  
 digitaliseur ARA ..... 990 F



- PCW 8256 ..... 4750 F
- PCW 8512 ..... 5925 F
- 2<sup>e</sup> lect. PCW 8256 ..... 1990 F
- interf. RS 232/centronic ..... 690 F

**Disquettes vierges**

- à l'unité ..... 31 F
  - par 10 ..... 275 F
- Cassettes vierges C20**
- les 5 ..... 45 F
  - les 10 ..... 80 F

**produits DART**

**STYLO OPTIQUE** : De loin le meilleur de tous. Le stylo optique DART à fibre optique vous permettra de réaliser de véritables chefs d'œuvres. Fourni avec logiciel d'exploitation très complet.  
 stylo optique (disquette) ..... 395 F  
 stylo optique (cassette) ..... 355 F  
**SCANNER GRAPHIQUE** : Ce scanner, très simple d'utilisation, vous permettra de digitaliser toute image sur support papier, à partir de la DMP 2000. Fourni avec un logiciel d'exploitation très puissant.  
 scanner graphique "DART" ..... 790 F



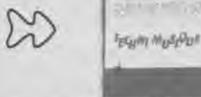
- Tête d'impression 8 aiguilles
- Vitesse d'impression de 100 cps en mode listing et 16 cps en NLQ
- Niveau de bruit inférieur à 52 dB
- Entraînement du papier par friction ou traction

imprimante SEIKOSHIA SP 180 ..... 2190 F



joystick switch-joy ..... 185 F

**SYNTHÉVOC 1**



Il ne lui manque que la parole... SynthéVOC la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !  
 synthétiseur vocal ..... 549 F  
 logiciels vocaux sur disquette ..... 195 F

**INTERFACE T.V.**  
**NOUVEAU : MODÈLE AVEC TÉLÉCOMMANDE!!!**

- interface TV (avec câble) ..... 1.490 F
- interface TV avec télécommande (avec câble) ..... 1.690 F

**LOGICIELS PCW**

- |                                                                |                                                               |                                                           |
|----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> alienor ..... 1095 F                  | <input type="checkbox"/> force 4 + miss. detector ..... 190 F | <input type="checkbox"/> polyprint + polyword ..... 490 F |
| <input type="checkbox"/> guardian ..... 170 F                  | <input type="checkbox"/> frank bruno's boxing ..... 185 F     | <input type="checkbox"/> polyprog ..... 1185 F            |
| <input type="checkbox"/> azerty ..... 245 F                    | <input type="checkbox"/> genecar ..... 199 F                  | <input type="checkbox"/> quick mailing ..... 790 F        |
| <input type="checkbox"/> batman ..... 185 F                    | <input type="checkbox"/> GP II + mailings ..... 980 F         | <input type="checkbox"/> S.A.S. raid ..... 180 F          |
| <input type="checkbox"/> blocus ..... 185 F                    | <input type="checkbox"/> graphologie + biorythmes ..... 199 F | <input type="checkbox"/> sam ..... 290 F                  |
| <input type="checkbox"/> bob winner ..... 240 F                | <input type="checkbox"/> heathrow air control ..... 180 F     | <input type="checkbox"/> sea talker ..... 265 F           |
| <input type="checkbox"/> bounder ..... 205 F                   | <input type="checkbox"/> histoire d'or ..... 245 F            | <input type="checkbox"/> sorcerer ..... 265 F             |
| <input type="checkbox"/> bridge player ..... 195 F             | <input type="checkbox"/> infidel ..... 265 F                  | <input type="checkbox"/> spellbreaker ..... 265 F         |
| <input type="checkbox"/> cobol (not. angl.) ..... 550 F        | <input type="checkbox"/> la paie cressus ..... 1175 F         | <input type="checkbox"/> spool ..... 350 F                |
| <input type="checkbox"/> campagnon ..... 280 F                 | <input type="checkbox"/> langage "C" (not. angl.) ..... 550 F | <input type="checkbox"/> starglider ..... 240 F           |
| <input type="checkbox"/> compa. gene. (alphasoft) ..... 1175 F | <input type="checkbox"/> multiplan ..... 498 F                | <input type="checkbox"/> steve davis snooker ..... 175 F  |
| <input type="checkbox"/> damoclès ..... 1750 F                 | <input type="checkbox"/> myna ..... 830 F                     | <input type="checkbox"/> strike force harrier ..... 185 F |
| <input type="checkbox"/> datamat PCW ..... 590 F               | <input type="checkbox"/> orphée ..... 275 F                   | <input type="checkbox"/> tassword 8000 ..... 450 F        |
| <input type="checkbox"/> dbase II ..... 790 F                  | <input type="checkbox"/> PCW graph ..... 395 F                | <input type="checkbox"/> tomahawk ..... 180 F             |
| <input type="checkbox"/> enchanter ..... 265 F                 | <input type="checkbox"/> PCW paint ..... 350 F                | <input type="checkbox"/> top secret ..... 275 F           |
| <input type="checkbox"/> exbasse ..... 250 F                   | <input type="checkbox"/> polymail + polyword ..... 460 F      | <input type="checkbox"/> trivial pursuit ..... 230 F      |
| <input type="checkbox"/> fairlight ..... 160 F                 | <input type="checkbox"/> polyplot + polices n° 1 ..... 460 F  | <input type="checkbox"/> rotate ..... 350 F               |

**LOGICIELS PC**

- |                                                     |                                                            |                                                     |
|-----------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> bob winner ..... 245 F     | <input type="checkbox"/> karma ..... 230 F                 | <input type="checkbox"/> phalsberg ..... 295 F      |
| <input type="checkbox"/> échecs 3 D ..... 210 F     | <input type="checkbox"/> les passagers du vent ..... 325 F | <input type="checkbox"/> prohibition ..... 260 F    |
| <input type="checkbox"/> grand prix 500 ..... 230 F | <input type="checkbox"/> macadam bumper ..... 299 F        | <input type="checkbox"/> silent service ..... 265 F |
| <input type="checkbox"/> H.M.S. cobra ..... 295 F   | <input type="checkbox"/> marche à l'ombre ..... 260 F      | <input type="checkbox"/> sram ..... 260 F           |
| <input type="checkbox"/> histoire d'or ..... 250 F  | <input type="checkbox"/> meurtres en série ..... 295 F     | <input type="checkbox"/> super tennis ..... 255 F   |

**LIVRES**

- |                                                              |                                                              |                                                                |
|--------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> amstrad PCW guide basic ..... 145 F | <input type="checkbox"/> clefs pour amstrad PCW ..... 215 F  | <input type="checkbox"/> livre CP/M amstrad ..... 149 F        |
| <input type="checkbox"/> amstrad à l'école ..... 120 F       | <input type="checkbox"/> commu. mod. minit. CPC ..... 149 F  | <input type="checkbox"/> livre lect. disq. CPC ..... 149 F     |
| <input type="checkbox"/> amstrad en famille ..... 145 F      | <input type="checkbox"/> CP/M + amstrad CPC ..... 100 F      | <input type="checkbox"/> tour de l'amstrad CPC ..... 96 F      |
| <input type="checkbox"/> amstrad et imprimantes ..... 95 F   | <input type="checkbox"/> gest. sur amstrad PCW ..... 175 F   | <input type="checkbox"/> routines de l'amstrad CPC ..... 149 F |
| <input type="checkbox"/> amstrad guide bas./ams. .... 128 F  | <input type="checkbox"/> graphis. sons CPC ..... 129 F       | <input type="checkbox"/> logo sur CPC ..... 149 F              |
| <input type="checkbox"/> amstrad lescrisp ..... 110 F        | <input type="checkbox"/> je débute basic amstrad ..... 91 F  | <input type="checkbox"/> multiplan sur amstrad ..... 195 F     |
| <input type="checkbox"/> bien détr. CPC 6128 ..... 99 F      | <input type="checkbox"/> l'assembl. de l'amstrad ..... 105 F | <input type="checkbox"/> musique sur l'amstrad ..... 148 F     |
| <input type="checkbox"/> bien détr. PCW ..... 129 F          | <input type="checkbox"/> l'univers du PCW ..... 119 F        | <input type="checkbox"/> progr. éduc. sur CPC ..... 179 F      |
| <input type="checkbox"/> bien détr. PC 1512 ..... 148 F      | <input type="checkbox"/> la bible du graph. .... 199 F       | <input type="checkbox"/> trucs astuces pour CPC ..... 149 F    |
| <input type="checkbox"/> clefs pour amstrad T1 ..... 140 F   | <input type="checkbox"/> la bible du progr. .... 248 F       | <input type="checkbox"/> turbo pascal sur amstrad ..... 150 F  |
| <input type="checkbox"/> clefs pour amstrad T2 ..... 155 F   | <input type="checkbox"/> langage machine CPC ..... 129 F     |                                                                |

**LOGICIELS CPC**

- |                                                                              |                                        |                                                                                      |                                        |                                                                         |                                        |                                                             |                                        |                                                            |                                        |
|------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|-------------------------------------------------------------|----------------------------------------|------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> acro jet ..... 110 F                                | <input type="checkbox"/> D ..... 150 F | <input type="checkbox"/> compact move ..... 210 F                                    | <input type="checkbox"/> D ..... 260 F | <input type="checkbox"/> foot + tennis + 5 <sup>e</sup> axe ..... 160 F | <input type="checkbox"/> D ..... 199 F | <input type="checkbox"/> massacre à la tomate ..... 125 F   | <input type="checkbox"/> D ..... 199 F | <input type="checkbox"/> space harrier ..... 105 F         | <input type="checkbox"/> D ..... 145 F |
| <input type="checkbox"/> algèbre 4 <sup>e</sup> - 3 <sup>e</sup> ..... 175 F | <input type="checkbox"/> 245 F         | <input type="checkbox"/> contamination ..... 140 F                                   | <input type="checkbox"/> 199 F         | <input type="checkbox"/> hit pack n° 1 ..... 100 F                      | <input type="checkbox"/> 140 F         | <input type="checkbox"/> mastertronic disq. n° 1 ..... 99 F | <input type="checkbox"/> 99 F          | <input type="checkbox"/> starglider ..... 150 F            | <input type="checkbox"/> 180 F         |
| <input type="checkbox"/> amstrad gold hits II ..... 115 F                    | <input type="checkbox"/> 160 F         | <input type="checkbox"/> convoy rider ..... 115 F                                    | <input type="checkbox"/> 160 F         | <input type="checkbox"/> hit pack n° 2 ..... 105 F                      | <input type="checkbox"/> 145 F         | <input type="checkbox"/> mastertronic disq. n° 2 ..... 99 F | <input type="checkbox"/> 99 F          | <input type="checkbox"/> street hawk ..... 110 F           | <input type="checkbox"/> 145 F         |
| <input type="checkbox"/> analis de roma ..... 125 F                          | <input type="checkbox"/> 175 F         | <input type="checkbox"/> cosa nostra ..... 140 F                                     | <input type="checkbox"/> 195 F         | <input type="checkbox"/> hits bre vol. 1 ..... 160 F                    | <input type="checkbox"/> 240 F         | <input type="checkbox"/> mastertronic disq. n° 3 ..... 99 F | <input type="checkbox"/> 99 F          | <input type="checkbox"/> tai pan ..... 110 F               | <input type="checkbox"/> 160 F         |
| <input type="checkbox"/> apprendis moi à lire ..... 285 F                    | <input type="checkbox"/> 285 F         | <input type="checkbox"/> d.a.m.s. .... 295 F                                         | <input type="checkbox"/> 395 F         | <input type="checkbox"/> indoor sport ..... 115 F                       | <input type="checkbox"/> 155 F         | <input type="checkbox"/> mercenary ..... 105 F              | <input type="checkbox"/> 230 F         | <input type="checkbox"/> tassword-mailmerge ..... 360 F    | <input type="checkbox"/> 360 F         |
| <input type="checkbox"/> apprendis moi à écrire ..... 225 F                  | <input type="checkbox"/> 225 F         | <input type="checkbox"/> dame scanner ..... 140 F                                    | <input type="checkbox"/> 175 F         | <input type="checkbox"/> k.y.a. .... 140 F                              | <input type="checkbox"/> 199 F         | <input type="checkbox"/> meurtres en série ..... 265 F      | <input type="checkbox"/> 299 F         | <input type="checkbox"/> tensions ..... 120 F              | <input type="checkbox"/> 160 F         |
| <input type="checkbox"/> arkanoïd ..... 100 F                                | <input type="checkbox"/> 155 F         | <input type="checkbox"/> danger street ..... 135 F                                   | <input type="checkbox"/> 185 F         | <input type="checkbox"/> kid kit ..... 285 F                            | <input type="checkbox"/> 285 F         | <input type="checkbox"/> miami vice ..... 100 F             | <input type="checkbox"/> 150 F         | <input type="checkbox"/> textomat ..... 125 F              | <input type="checkbox"/> 199 F         |
| <input type="checkbox"/> army moves ..... 100 F                              | <input type="checkbox"/> 150 F         | <input type="checkbox"/> datamat ..... 450 F                                         | <input type="checkbox"/> 450 F         | <input type="checkbox"/> konami's coin op hits ..... 110 F              | <input type="checkbox"/> 140 F         | <input type="checkbox"/> micro scrabble ..... 210 F         | <input type="checkbox"/> 265 F         | <input type="checkbox"/> textomat ..... 450 F              | <input type="checkbox"/> 450 F         |
| <input type="checkbox"/> asphalt ..... 135 F                                 | <input type="checkbox"/> 175 F         | <input type="checkbox"/> dbase II ..... 790 F                                        | <input type="checkbox"/> 790 F         | <input type="checkbox"/> la formule ..... 125 F                         | <input type="checkbox"/> 199 F         | <input type="checkbox"/> monopoly ..... 190 F               | <input type="checkbox"/> 245 F         | <input type="checkbox"/> sold à million n° 1 ..... 105 F   | <input type="checkbox"/> 150 F         |
| <input type="checkbox"/> astérix potion mag. .... 180 F                      | <input type="checkbox"/> 195 F         | <input type="checkbox"/> démons. géom. 4 <sup>e</sup> /3 <sup>e</sup> ..... 175 F    | <input type="checkbox"/> 245 F         | <input type="checkbox"/> la geste d'artillac ..... 199 F                | <input type="checkbox"/> 265 F         | <input type="checkbox"/> multiplan ..... 190 F              | <input type="checkbox"/> 245 F         | <input type="checkbox"/> sold à million n° 2 ..... 105 F   | <input type="checkbox"/> 145 F         |
| <input type="checkbox"/> athlètes ..... 180 F                                | <input type="checkbox"/> 195 F         | <input type="checkbox"/> chiffres et lettres ..... 210 F                             | <input type="checkbox"/> 295 F         | <input type="checkbox"/> le necromancien ..... 170 F                    | <input type="checkbox"/> 170 F         | <input type="checkbox"/> nemesis ..... 95 F                 | <input type="checkbox"/> 145 F         | <input type="checkbox"/> sold à million n° 3 ..... 100 F   | <input type="checkbox"/> 145 F         |
| <input type="checkbox"/> autoform. assembl. .... 135 F                       | <input type="checkbox"/> 295 F         | <input type="checkbox"/> dessin 3d ..... 105 F                                       | <input type="checkbox"/> 155 F         | <input type="checkbox"/> le passager du temps ..... 199 F               | <input type="checkbox"/> 199 F         | <input type="checkbox"/> nitrogl. lucky luke ..... 220 F    | <input type="checkbox"/> 220 F         | <input type="checkbox"/> thing bounces back ..... 105 F    | <input type="checkbox"/> 155 F         |
| <input type="checkbox"/> ball breaker ..... 115 F                            | <input type="checkbox"/> 160 F         | <input type="checkbox"/> enduro racer ..... 105 F                                    | <input type="checkbox"/> 155 F         | <input type="checkbox"/> leader board ..... 115 F                       | <input type="checkbox"/> 180 F         | <input type="checkbox"/> pacman super pac ..... 160 F       | <input type="checkbox"/> 199 F         | <input type="checkbox"/> trio hit pack ..... 115 F         | <input type="checkbox"/> 155 F         |
| <input type="checkbox"/> barbarians ..... 105 F                              | <input type="checkbox"/> 145 F         | <input type="checkbox"/> équation inéqua. 4 <sup>e</sup> /2 <sup>e</sup> ..... 175 F | <input type="checkbox"/> 245 F         | <input type="checkbox"/> les classiques vol. 1 ..... 160 F              | <input type="checkbox"/> 210 F         | <input type="checkbox"/> paper boy ..... 110 F              | <input type="checkbox"/> 155 F         | <input type="checkbox"/> trivial pursuit ..... 180 F       | <input type="checkbox"/> 215 F         |
| <input type="checkbox"/> basket ball ..... 115 F                             | <input type="checkbox"/> 160 F         | <input type="checkbox"/> passagers du vent II ..... 290 F                            | <input type="checkbox"/> 290 F         | <input type="checkbox"/> les lauréats ..... 160 F                       | <input type="checkbox"/> 160 F         | <input type="checkbox"/> prohibition ..... 125 F            | <input type="checkbox"/> 199 F         | <input type="checkbox"/> tuer n'est pas jouer ..... 120 F  | <input type="checkbox"/> 170 F         |
| <input type="checkbox"/> bob winner ..... 185 F                              | <input type="checkbox"/> 240 F         | <input type="checkbox"/> express rider ..... 100 F                                   | <input type="checkbox"/> 145 F         | <input type="checkbox"/> les maîtres du temps ..... 180 F               | <input type="checkbox"/> 210 F         | <input type="checkbox"/> rally 2 ..... 160 F                | <input type="checkbox"/> 199 F         | <input type="checkbox"/> valeur plus 1.2 ..... 365 F       | <input type="checkbox"/> 365 F         |
| <input type="checkbox"/> bridge ..... 270 F                                  | <input type="checkbox"/> 305 F         | <input type="checkbox"/> F15 strike eagle ..... 115 F                                | <input type="checkbox"/> 160 F         | <input type="checkbox"/> les temples d'oryen ..... 180 F                | <input type="checkbox"/> 220 F         | <input type="checkbox"/> relief action ..... 160 F          | <input type="checkbox"/> 199 F         | <input type="checkbox"/> volley ball ..... 140 F           | <input type="checkbox"/> 175 F         |
| <input type="checkbox"/> budget familial ..... 140 F                         | <input type="checkbox"/> 215 F         | <input type="checkbox"/> flash ..... 140 F                                           | <input type="checkbox"/> 180 F         | <input type="checkbox"/> livingstone ..... 140 F                        | <input type="checkbox"/> 195 F         | <input type="checkbox"/> rev./gr./cauld./sorc. .... 105 F   | <input type="checkbox"/> 155 F         | <input type="checkbox"/> winchester ..... 150 F            | <input type="checkbox"/> 180 F         |
| <input type="checkbox"/> calculmat ..... 450 F                               | <input type="checkbox"/> 450 F         | <input type="checkbox"/> gauntlet ..... 100 F                                        | <input type="checkbox"/> 145 F         | <input type="checkbox"/> loto ..... 130 F                               | <input type="checkbox"/> 190 F         | <input type="checkbox"/> samourai trilogy ..... 110 F       | <input type="checkbox"/> 180 F         | <input type="checkbox"/> world games ..... 100 F           | <input type="checkbox"/> 165 F         |
| <input type="checkbox"/> canadiar ..... 110 F                                | <input type="checkbox"/> 160 F         | <input type="checkbox"/> grand prix 500 ..... 150 F                                  | <input type="checkbox"/> 180 F         | <input type="checkbox"/> m'enfin ..... 140 F                            | <input type="checkbox"/> 175 F         | <input type="checkbox"/> sapieus ..... 140 F                | <input type="checkbox"/> 180 F         | <input type="checkbox"/> yie arkung fu II ..... 100 F      | <input type="checkbox"/> 155 F         |
| <input type="checkbox"/> carte de France ..... 150 F                         | <input type="checkbox"/> 190 F         | <input type="checkbox"/> graphic city ..... 150 F                                    | <input type="checkbox"/> 195 F         | <input type="checkbox"/> macadam bumper ..... 145 F                     | <input type="checkbox"/> 245 F         | <input type="checkbox"/> shogun ..... 120 F                 | <input type="checkbox"/> 165 F         | <input type="checkbox"/> zarkas atomic fiction ..... 140 F | <input type="checkbox"/> 175 F         |
| <input type="checkbox"/> cassinia over Moscou ..... 155 F                    | <input type="checkbox"/> 215 F         | <input type="checkbox"/> h.J.m. cobra ..... 299 F                                    | <input type="checkbox"/> 299 F         | <input type="checkbox"/> marche à l'ombre ..... 145 F                   | <input type="checkbox"/> 199 F         | <input type="checkbox"/> silent service ..... 110 F         | <input type="checkbox"/> 160 F         | <input type="checkbox"/> zombi ..... 145 F                 | <input type="checkbox"/> 175 F         |
| <input type="checkbox"/> cobol (notice angl.) ..... 550 F                    | <input type="checkbox"/> 550 F         | <input type="checkbox"/> histoire d'or ..... 199 F                                   | <input type="checkbox"/> 199 F         |                                                                         |                                        |                                                             |                                        |                                                            |                                        |

**COMMENT COMMANDER** : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites une liste sur feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F de 1000 F à 2000 F, 80 F pour achat supérieur à 2000 F)

NOM ..... ORDINATEUR :  PC 1512  6128 coul.  6128 mono.  464 coul.  464 mono.  8256  8512

ADRESSE ..... TÉL ..... CODE POSTAL ..... VILLE .....

Mode de paiement :  chèque /  mandat /  contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

**VENTE AUX COLLECTIVITES : numéro réservé : 48.86.92.84**

Suite de la page 150

## LE JY-2

Constructeur Amstrad UK  
 Distributeur Amstrad France  
 Note pour Barbarian 11/20  
 Note pour Trailblazer 10/20  
 Prix 120 F  
 Rapport Qualité/Prix 8/20

Rien n'est parfait en ce bas monde, même pas Amstrad... Le JY-2 n'arrive pas à la cheville des CPC, si je puis m'exprimer ainsi. TROP petit, il tient mal en main. Les ventouses n'ont de ventouse que le nom. Les boutons de tir, très bien placés en haut de la manette, sont par ailleurs ridiculement minuscules. Point de micro-switches,



mais un énorme avantage : un deuxième connecteur pour lui adjoindre un autre joystick.

## LE JOYSTICK CONTROLLER



Constructeur Atari  
 Distributeur N'a plus  
 Note pour Barbarian 12/20  
 Note pour Trailblazer 13/20  
 Prix 65 F  
 Rapport Qualité/Prix 13/20

Un ancêtre, que dis-je, un aïeul, un homme de Cro-Magnons... Le premier joystick Atari devient de plus en plus difficile à trouver dans le commerce, et pourtant... D'une précision pas vraiment extraordinaire, quand même honnête, mais surtout d'une robustesse incroyable, il soutient encore la comparaison. A l'époque, on ne connaissait pas encore les micro-switches. Ni les deuxièmes connecteurs. Ça n'empêche...

## LE MOONRAKER 1

Constructeur Général  
 Distributeur  
 Note pour Barbarian 11/20  
 Note pour Trailblazer 12/20  
 Prix 100 F  
 Rapport Qualité/Prix 12/20

Déjà, rien que son look est bizarre : on comprend maintenant pourquoi l'AFNOR veut qu'en Français, on dise "manche à balai". Toutefois, ne nous laissons pas emporter par nos premières impressions. Le



Moonraker s'avère en fait être d'une précision très honnête. Hélas, les boutons de tir ne sont pas à la hauteur de leurs

prétentions. On regrettera le manque de fermeté dans les mouvements de la manette, dû à l'absence de micro-switches.

## LE PRO 5000

Constructeur Amie  
 Distributeur  
 Note pour Barbarian 13/20  
 Note pour Trailblazer 13/20  
 Prix 180 F  
 Rapport Qualité/Prix 11/20

Pas vraiment le meilleur joystick, ce Pro 5000, mais d'une qualité quand même acceptable. Le design est certes excellent, mais cela ne suffit pas. Des ventouses auraient été les bienvenues, ainsi que des boutons de tir moins "mous". Equipé de micro-switches, il est toutefois d'une bonne précision et d'une robustesse honnête. Mais 180 F, ça fait un peu cher pour ce que c'est...



## LE SUPER SHOT 5000

Constructeur CTS France  
 Distributeur  
 Note pour Barbarian 11/20  
 Note pour Trailblazer 10/20  
 Prix 180 F  
 Rapport Qualité/Prix 3/20

Bien que suffisamment précis, le Super Shot 5000 ne présente pas énormément d'attraits pour le novice. Malgré ses cinq micro-switches, la robustesse de la manette est plus que douteuse. On ne se sent vraiment pas l'envie de trop le maltraiter. Le bouton supérieur est sans reproche, mais l'inférieur, situé sur la base, est légèrement trop mou pour être honnête.



Mais lui aussi possède l'avantage de disposer d'un deuxième connecteur sur le côté.

## LE SWITCH COLOR JOYSTICK

Constructeur S.A.D.  
 Distributeur CTS France  
 Note pour Barbarian 12/20  
 Note pour Trailblazer 11/20  
 Prix 140 F  
 Rapport Qualité/Prix 8/20

Est-ce parce qu'un joystick est rouge qu'il est bon ? Je réponds non. Est-ce parce qu'il a 5 micro-switches qu'il est meilleur que celui qui n'en pos-

sède pas ? Je réponds non. La précision compte beaucoup. La robustesse aussi. Sans parler de la fiabilité ne serait-ce que du bouton de tir. Le Switch Color Joystick n'a rien de tout ça.



## LE TAC-5

Constructeur *Suncom*  
 Distributeur *Microprose France*  
 Note pour Barbarian *15/20*  
 Note pour Trailblazer *12/20*  
 Prix *145 F*  
 Rapport Qualité/Prix *12/20*

Ce joystick est assez ferme et paraît précis, mais lors de son utilisation, les micro-switches étant trop rapprochés, il m'est arrivé de me faire (involontairement vous vous en doutez) couper la tête dans Barbarian car ma roulade, pourtant une de mes spécialités, fut mal interprétée par ce maladroit (le joystick, pas moi, non mais !). Le



Pac-5 est assez solide et en plus, garanti à vie. Pas mal...

## LE STAR FIGHTER

Constructeur *Suncom*  
 Distributeur *Microprose France*  
 (et toute la distribution traditionnelle)

Note pour Barbarian *9/20*  
 Note pour Trailblazer *13/20*  
 Prix *105 F*  
 Rapport Qualité/Prix *12/20*

"The Ultimate Joystick", qu'y disent. Tu parles... Quand il s'agit de faire pan-pan-boum-boum sur tout ce qui bouge, alors là d'accord, le Star Fighter se révèle être un bon investissement. Mais dès qu'on lui demande un peu de précision, il n'y a plus personne ! La prise en main est agréable, l'unique bouton de tir bien placé, mais la manette ne semble pas très



solide. Point de micro-switches, hélas.

## LE QUICKSHOT IV

Constructeur *Spectravideo*  
 Distributeur *Ordiindividuel*  
 Note pour Barbarian *10/20*  
 Note pour Trailblazer *9/20*  
 Prix *150 F*  
 Rapport Qualité/Prix *7/20*

L'avantage du numéro 4 de Spectravideo est de posséder trois manches interchangeables,

ce qui permet d'assurer une bonne prise en main suivant le type de jeu : combat, course automobile, simulation sportive. Dommage que lesdites manches soient montés à l'envers... Sinon, aucun micro-switches, mais une bonne adhérence grâce aux quatre ventouses sub-ventrales.



Note pour Barbarian *12/20*  
 Note pour Trailblazer *10/20*  
 Prix *135 F*  
 Rapport Qualité/Prix *10/20*

N'étant pas, contrairement à son petit frère ci-dessus cité, équipé de micro-switches, le Tac-3 manque énormément de précision. Il ne possède pas non plus de butoir pour "fixer" correctement les points cardinaux "joystickiens" (on passe d'une direction à l'autre sans le vouloir, sans même s'en apercevoir). Les mouvements deviennent de fait hasardeux, voire hasardeux. Il possède trois boutons de tir mais un seul signal (bref, c'est comme trois interrupteurs qui commanderaient une seule et même lampe, quoi). Le seul avantage qu'on puisse lui trouver est la garantie de deux ans dont il bénéficie. Merci pour lui.

## LE TAC-3

Constructeur *Suncom*  
 Distributeur *Microprose France*

## CHEETAH MACH 1+

Constructeur *Cheetah*  
 Distributeur *Micro programmes 5*  
 Note pour Barbarian *12/20*  
 Note pour Trailblazer *14/20*  
 Prix *170 francs*  
 Rapport Qualité/Prix *10/20*

# DOSSIER *Joysticks*

Ce joystick a beau avoir des micro-switches en pagaille, ses boutons de tir sont tout de même détestables. De même que son prix, car nous avons déjà vu des joysticks un tantinet plus performants et moins

chers. Les ventouses sont par contre absolument géniales. Elles collent tellement à la table qu'elles se détachent du joystick quand on veut le prendre ! Voilà un joystick qu'il est bon, non ?



## LE SUPER PROFESSIONAL JOYSTICK

Constructeur : Général  
Distributeur : Général  
Note pour Barbarian : 14/20  
Note pour Trailblazer : 16/20  
Prix : 180 F  
Rapport Qualité/Prix : 12/20

D'un look plutôt imposant dans son genre, le Super Professional Joystick cache bien son jeu : les contacts par micro-switches donnent aux huit directions une précision plus que raisonnable, tandis que sous sa carapace rouge se cache une mécanique apparemment sans faille. On ne regrettera que l'absence de



ventouses, qui eurent été fort bienvenues, ma mie.

## CHEETAH 125+

Constructeur : Cheettah  
Distributeur : Micro programmes 5  
Note pour Barbarian : 12/20  
Note pour Trailblazer : 14/20  
Prix : 90 francs  
Rapport Qualité/Prix : 13/20

Ce joystick sans micro-switches est précis mais assez

mou. Les points cardinaux sont sensibles, par contre les diago-

nales sont très difficiles à saisir, une fois de plus (ce n'est pas le seul mais c'est très désagréable). Le bouton du

dessus ne répond pas vraiment au doigt, et encore moins à l'œil. Pas mal tout de même.



## L'EUROMAX PROFESSIONAL

Constructeur : Euromax  
Distributeur : Run  
Note pour Barbarian : 16/20  
Note pour Trailblazer : 15/20  
Prix : 130 F  
Rapport Qualité/Prix : 14/20

Doté d'un design d'une grande élégance, l'Euromax est un véritable joystick de compétition. Avec micro-switches, auto-fire, manette précise (sauf sur les côtés, ce qui n'est pas très gênant pour deux ou trois jeux), et des boutons de tir à la fermeté de mamelons excités, nous avons là un excellent joystick d'un bon rapport qualité/prix.



## Concours

Mais au fait, avant de nous quitter définitivement, savez-vous ce que signifie le mot "joystick" en "slang" ? Allez, on se fait un petit concours : les dix premiers qui répondent correctement à cette question gagnent à être connus. On est généreux, on vous laisse jusqu'au mois prochain pour cogiter là-dessus. Un grand merci à tous ceux qui

nous ont prêté du matériel, sans qui ce dossier n'aurait pu être réalisable.

Tests entièrement réalisés par Denis Jarril et Stéphane Schreiber, sous le haut patronnage de Mireille Massonnet (à la baguette) et Georges Brize (pour les décors).

# LE SOFT A SES LEGENDES

## BLUEBERRY et le spectre aux balles d'or

Le célèbre héros de bande dessinée porté pour la première fois à l'écran dans un grand jeu d'aventure et d'action dont vous êtes le metteur en scène et le héros...

Disquette Thomson, AmstradCPC, Atari ST, Compatible PC.



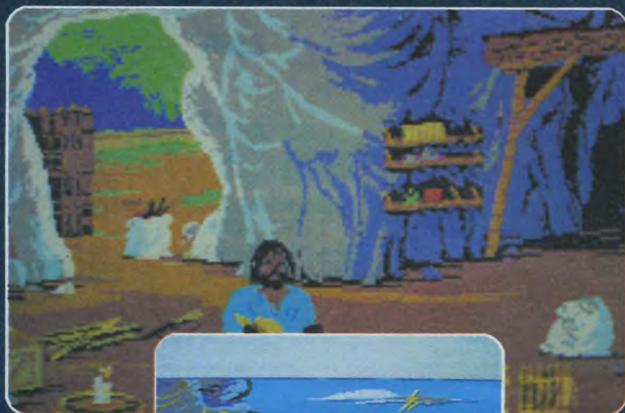
*Un scénario exceptionnel,  
Des actions hyper-réalistes,  
Des graphismes superbes...*



**Sortie le 20 Octobre**

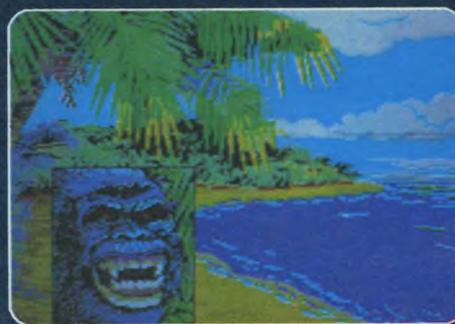


## ROBINSON CRUSOE



Moi, Robinson, seul rescapé d'un terrible naufrage, fut rejeté par une vague énorme sur le rivage d'une île déserte le 30 septembre 1659. Je baptisai mon île, l'île du désespoir et tentai d'y survivre...

**Thomson, AmstradCPC, Compatible PC**



Demandez un catalogue des nouveautés  
Joindre 2 timbres à 2,20 Fr.

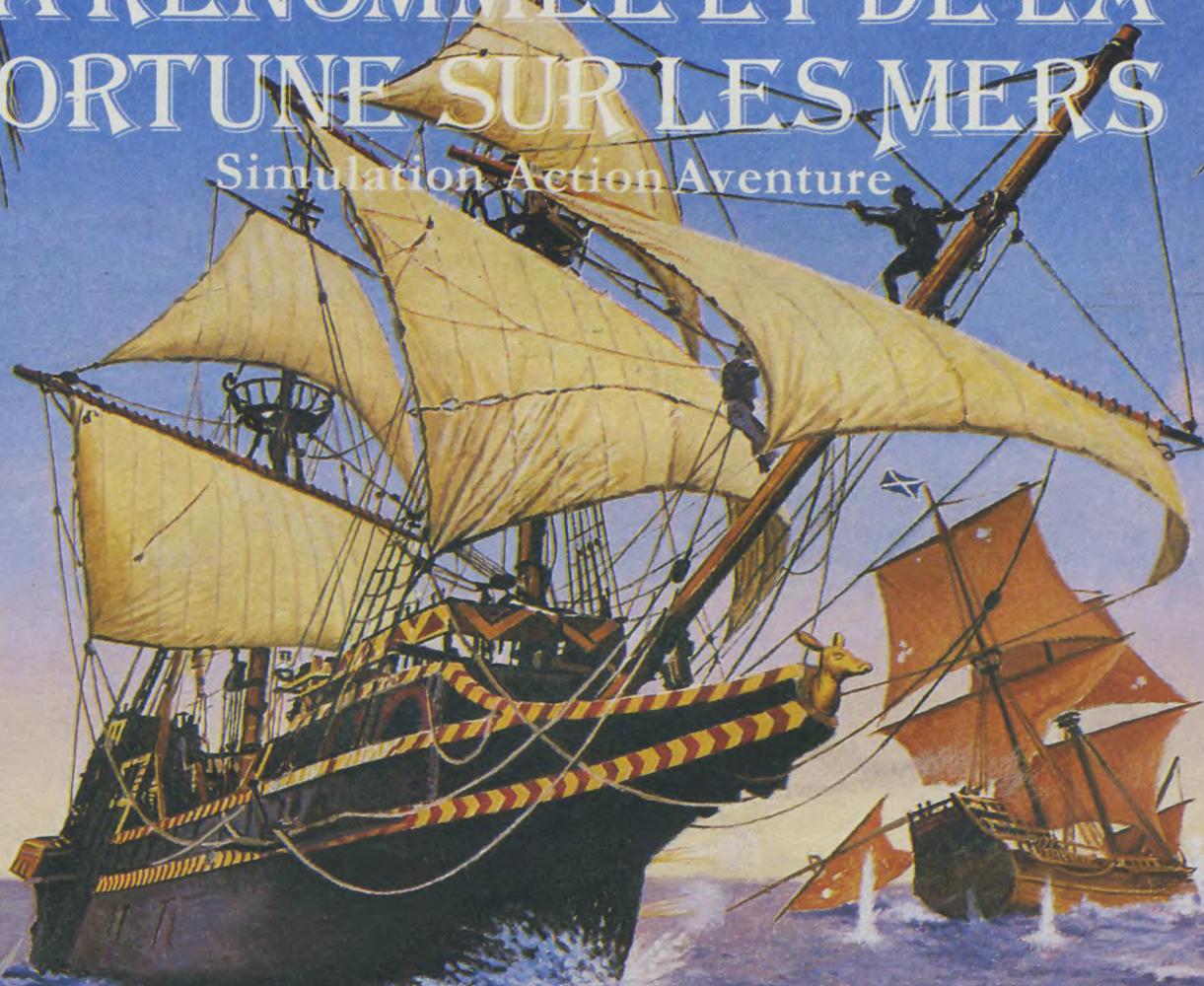
**COKTEL VISION**

25, rue Michelet  
92100 Boulogne Billancourt  
Tel: (16-1) 46 04 70 85

# PIRATES!

## A LA RECHERCHE DE LA RENOMMEE ET DE LA FORTUNE SUR LES MERS

Simulation Action Aventure



**Pirates! Première simulation de batailles au sabre et à l'épée du monde**

*Un jeu plein d'action et de drame historique qui se déroule dans l'Espagne du XVIIème siècle, dans lequel vous jouez le rôle principal, celui du capitaine corsaire, pirate de toute pièce, si ce n'est que de nom.*

*Attaquez des galions chargés de trésors et pillez des ports où sont amassées des*

*richesses. Apprenez à naviguer, à manier les armes et à éviter les mutineries.*

*Unique, Pirates est non seulement une histoire d'aventure passionnante, mais il vous place également devant des décisions difficiles.*

*Votre succès décidera de la situation que vous aurez plus tard dans la vie. Comment*

*finirez-vous vos jours? Noble prospère ou commun malfaiteur?*

*Pirate s'apprête à atterrir dans tous les bons magasins de logiciel.*

**MICROPROSE**

SIMULATION • SOFTWARE

Commodore 64/128 Amstrad CPC ST

Prix Public Généralement Constatés

MICROPROSE FRANCE - 50, rue de la Condamine - 75017 Paris - Tél. : 45.22.57.01

Suite de la page 154

## LE SLIK STICK

Constructeur ..... Suncom  
 Distributeur Microprose France  
 Note pour Barbarian ..... 13/20  
 Note pour Trailblazer ..... 14/20  
 Prix ..... 75 F  
 Rapport Qualité/Prix ..... 14/20

Une indéniabie ergonomie pour le Slik Stick, également doté

d'une fermeté réjouissante, d'une précision passable, d'une robustesse apparemment sans faille, et d'un fil de raccordement ma foi assez long. Toutefois, on regrettera l'absence de micro-switches, et la mollesse à peine exacerbée de l'unique bouton de tir.



## LE SPEED KING



## LE TAC-2

Constructeur ..... Suncom  
 Distributeur Microprose France  
 Note pour Barbarian ..... 13/20  
 Note pour Trailblazer ..... 14/20  
 Prix ..... 115 F  
 Rapport Qualité/Prix ..... 13/20

Le design du Tac-2 n'est pas vraiment révolutionnaire, mais il lui confère une bonne ergonomie. Les deux boutons de tir, mous comme il se doit chez Suncom, permettent une utilisation aussi bien de la main gauche que de la droite. Par contre, le manche pêche par



manque de précision, et sûrement de robustesse. Absence flagrante de micro-switches, mais on a l'habitude.

## L'EUROMAX ELITE

Constructeur ..... Euromax  
 Distributeur Run  
 Note pour Barbarian ..... 16/20  
 Note pour Trailblazer ..... 15/20  
 Prix ..... 130 F  
 Rapport Qualité/Prix ..... 14/20

La copie conforme de l'Euromax Professional... auto-fire en moins.



Constructeur ..... Konix  
 Distributeur Innelec  
 Note pour Barbarian ..... 18/20  
 Note pour Trailblazer ..... 17/20  
 Prix ..... 160 F  
 Rapport Qualité/Prix ..... 18/20

D'une ergonomie quasi-parfaite, le Speed King est sans conteste un excellent joystick. Le contact par micro-switches,

la fiabilité et la robustesse sont pour ainsi dire irréprochables... Car la main fatigue vite. De plus, le Speed King est à réserver à nos amis droitiers : en effet, la position de l'unique bouton de tir ne permet l'utilisation du joystick que de la main droite. Ce qui me déplaît fortement, étant gaucher de naissance.

*Nota : les distributeurs dont nous citons le nom sont ceux qui ont eu la gentillesse de bien vouloir nous faire parvenir leurs produits. Néanmoins, il est possible de trouver ces joysticks chez la majorité des bons revendeurs.*

# les meilleurs logiciels sont à Conforama

**“4 jeux fantastiques”**



**POUR  
VOTRE  
AMSTRAD**

La compilation  
de 4 jeux :

- PAPERBOY
- SABOTEUR 2
- LIGHT FORCE
- SIGMA 7

sur  
cassettes

**99**

**F**

sur  
disquettes

**149**

**F**

**CONFORAMA**

DISPONIBLES  
DANS TOUS LES  
CONFORAMA

PRIX VALABLES  
JUSQU'AU  
30 SEPT. 1987

**Le pays où la vie est moins chère.**

COMMENCER L'ANNÉE  
AVEC DE BONS OUTILS  
PROFESSIONNELS :

# LE GUIDE D'ACHAT DES TRAITEMENTS

Nous commençons dans ce numéro une série d'articles consacrés aux logiciels de traitements de textes sur PC 1512. Cette série va se poursuivre sur plusieurs numéros de votre magazine, aussi ne vous attendez pas à trouver à la lecture de ce seul exemplaire les éléments vous permettant de faire immédiatement votre choix entre tous les produits proposés. Nous vous proposons les comparatifs suivants par tranche de prix. Dans ce numéro nous commençons par les moins de 900 F.

## DE TEXTES

**C**ompte tenu du nombre de logiciels disponibles (nous avons actuellement plus de vingt traitements de textes entre les mains), nous aurons réussi à faire un tour d'horizon à peu près complet pour le mois de décembre. Vous pourrez donc vous faire plaisir pour les fêtes en vous offrant le traitement de texte de vos rêves. La méthode de travail pour l'essai des logiciels présentés est la suivante : ils sont d'abord confiés à une personne peu familiarisée avec ce type de logiciel, puis à une autre habituée à travailler avec ce genre de produit. Notre opinion finale sur chaque produit sera la résultante de ces deux modes d'essai. Enfin, les logiciels vous seront grosso-modo présentés

selon une échelle de prix. Les premiers articles concerneront donc les produits dont le prix est le plus bas.

Dernier point : dans la majorité des logiciels, les fonctions s'activent en combinant une des touches SHIFT, ALT, ou DEL avec une touche de fonction ou avec une des touches du clavier. Nous n'avons pas, sauf exception, cité les possibilités de combinaisons. Cela aurait été fastidieux à lire et ne vous aurait pas apporté grand-chose.

Il en est de même des fonctions de déplacement et de suppression de blocs de texte qui sont mises en œuvre de façon identique dans l'ensemble des logiciels. Nous nous sommes donc essentiellement attachés à vérifier la qualité globale du produit et à rechercher les particularités de chacun.

### ALLEGRO

*Avec un nom pareil, on aurait pu s'attendre à un produit pratique et facile d'utilisation. Hélas, tel n'est pas le cas. C'est lourd, mais lourd ! Exactement ce qu'il faut pour convaincre le néophyte que, décidément, les logiciels de traitement de texte sont réservés aux seuls spécialistes. Et c'est dommage, car le produit lui-même n'est pas dépourvu de bonnes idées. Mais ce qu'elles sont maladroitement mises en œuvre !*

Il faut dire que la documentation n'aide pas à la compréhension du logiciel. Présentée dans un alléchant livret

rouge de 50 pages, elle est particulièrement légère et présente très peu des possibilités du logiciel. Pour l'essentiel, elle est constituée d'une "autocélébration" des qualités d'ALLEGRO, et ne comporte aucun exemple et pas, ou peu, d'expli-

cations sur les fonctions et les difficultés du produit. Qu'on se le dise : une présentation de la hiérarchisation des menus et des tableaux précédés du seul titre CLAVIER DROIT, CLAVIER GAUCHE, ou CLAVIER MILIEU, n'aident pas le débutant à comprendre comment utiliser un logiciel. A l'évidence, le manuel (et le logiciel non plus d'ailleurs) n'a pas été conçu par des gens qui ont une idée précise de ce qu'est l'apprentissage de la frappe de documents.

L'utilisation du produit n'est pas facilitée par la qualité de sa documentation : il est singulièrement compliqué à utiliser ! Heureusement une aide en ligne est toujours disponible et vous évite de rester bloqué, mais elle n'évite pas la complexité des manœuvres nécessaires. Qu'on en juge un peu sur les fonctions élémentaires qui suivent.

Vous êtes en mode insertion et oubliez un caractère au milieu d'un mot (c'est justement ce qui vient de m'arriver). Dans tout produit normalement conçu, il vous suffit de vous positionner à l'endroit où doit être saisi le caractère manquant et de taper celui-ci. Il s'insère et vous pouvez alors continuer votre saisie en vous replaçant à la fin du texte. Rien de pareil ici. Tout d'abord, le fait de positionner le curseur à l'aide des touches fléchées du pavé numérique vous fait quitter le mode insertion que vous devez sélectionner à nouveau lorsque vous êtes à l'emplacement du caractère manquant. Ensuite, c'est la même chose lorsque vous vous reposition-

```
=== Ins Fen Etr Dep Corr Rech High Saut CtrlE CtrlX ESC ===
```

```
+J(CB0,40)  
+O(1)  
BUT DU JEU.
```

Le gagnant est celui qui retourne le premier dans la case centrale et répond à une question d'une catégorie choisie par les autres joueurs. Avant d'arriver à cette question finale, le joueur doit aller dans chacun des quartiers généraux des six catégories et y répondre correctement aux questions qui lui seront posées.

```
+J(CB0,50)  
+O(1)  
DEBUT DE LA PARTIE.
```

Chaque joueur choisit un "troussier" de couleur différente et reçoit six triangles marqués, un de chaque couleur. Les joueurs lancent le dé tour à tour et celui qui a le nombre le plus élevé commence la partie. Si deux joueurs ou plus sont à égalité, ils recommencent.

```
+J(CB0,70)
```

```
+O(1)
```

nez à la fin du texte. Facile, non ? D'autant que c'est la même chose en mode recouvrement. En résumé, le fait d'appuyer sur une des touches fléchées du pavé numérique vous fait retourner en mode de sélection de commande.

Dans le même ordre d'idée, vous ne pouvez ajouter du texte à la fin d'une ligne qu'en appuyant sur la touche END et ce même si votre curseur est déjà positionné à la fin de cette ligne. Et nous ne parlerons pas de la complexité des ballades entre les différents menus.

Les choix de modes d'impression (souligné, caractères gras, marges) se traduisent par l'insertion dans le texte de lignes de symboles précédées du signe + et qui ne seront pas éditées lors de l'impression. Mais leur affichage à l'écran lors de l'édition du texte ne per-

met pas de mieux imaginer la présentation finale du texte et réussit simplement à augmenter l'impression de lourdeur de l'ensemble.

En ce qui concerne l'impression, toutes les possibilités (ou presque) sont à la portée de l'utilisateur. Il s'agit là d'une fonctionnalité intéressante. Mais pour la mettre en œuvre, il faut maîtriser le manuel des codes de contrôle de votre imprimante. Sinon, bonne chance. D'autant plus que le logiciel est configuré pour une EPSON (il est vrai que c'est le standard le plus utilisé) et que le manuel est peu bavard sur la question.

ALLEGRO est pourtant doté de possibilités intéressantes comme la possibilité de créer des tabulations décimales permettant d'aligner des colonnes de chiffres. Vous pouvez aussi

insérer du texte dans un autre à partir d'une simple ligne de commande insérée dans le texte d'origine. De plus, le texte inséré peut lui-même commander l'insertion d'un autre texte. De même, il est possible de créer une liste de locutions numérotées permettant de se retrouver plus aisément dans un texte. Mais que tout cela est compliqué à mettre en œuvre ! ALLEGRO permet de saisir des documents de 32 176 caractères, soit approximativement quinze pages de texte. C'est largement suffisant pour la majorité des utilisateurs. Son prix est de 480 F TTC ce qui, avouons-le, n'est pas élevé. Toutefois, et pour un prix équivalent ou à peine supérieur, on trouve des logiciels autrement plus maniables, même s'ils ne sont pas dotés de toutes ces fonctionnalités.

## TASWORD PC

# L

a documentation se compose d'un livret de 65 pages dont le moins que l'on puisse dire est que ce n'est pas une réussite. Certes, toutes les fonctions sont expliquées dans l'ordre avec la commande permettant de les activer, mais les exemples d'utilisation du produit sont rares et cette absence ne facilite pas l'appré-

hension du produit. Heureusement, un tuteur (texte d'entraînement et d'explications) fourni avec le logiciel pallie partiellement cet inconvénient.

N'oubliez toutefois pas de faire une copie de sauvegarde de l'original avant de vous exercer. Ça vous permettra de retrouver le texte d'origine en cas de fausse manœuvre. En cours de travail il est possible d'afficher soit à la demande un menu d'aide intégral composé de plusieurs écrans (par

*Les utilisateurs de TASWORD sur CPC ne seront pas désorientés par la version PC et compatibles du produit de Sémaphore Logiciels. Certes (puissance du matériel oblige) les possibilités sont supérieures, mais l'utilisation du logiciel est toujours aussi aisée et devrait convenir aux moins expérimentés.*

appui sur ESC), soit en permanence un guide partiel qui est alors visible en haut de l'écran. L'accès aux différentes fonctions du logiciel se fait par l'appui simultané d'une des touches SHIFT, ALT, ou CTRL et d'une autre touche du clavier. (Coucou, on dirait WORDSTAR combien décrié, mais combien copié). Cette méthode permet de mettre en œuvre quantité de fonctions, mais elle est lourde à utiliser. Cette appréciation doit toutefois être tempérée par le fait qu'un utilisateur moyen ne se sert que d'une dizaine de fonctions (marges gauche et droite, tabulations, déplacements de blocs) toujours les mêmes et qu'il peut donc mémoriser facilement. Enfin, le produit est pourvu d'un jeu de caractères spéciaux (de code ASCII supérieur à 127) qui est simplement mis en œuvre en tapant ALT et le numéro du caractère désiré. TASWORD est pourvu d'une fonction de mailing qui permet d'imprimer des documents contenant des éléments variables dont la valeur sera récupérée dans d'autres fichiers qui peuvent être eux-mêmes produits par le logiciel. La mise en œuvre de cette fonction est d'une simplicité biblique. Il suffit, dans le document maître, de signaler chaque insertion par le symbole "&" suivi d'une lettre. Le fichier des éléments à insérer sera composé d'enregistrements constitués de champs dont chacun commence par le

symbole "&" suivi de la lettre caractéristique qui lui est donnée dans le texte maître (attention, majuscules et minuscules sont considérées comme des lettres différentes). Lors de l'impression, les éléments variables du texte maître seront remplacés par leurs valeurs correspondantes et l'impression se fera autant de fois que le fichier des éléments contiendra d'enregistrements. Cette impression peut aussi être paramétrée de telle façon que seuls soient édités les documents correspondant à des valeurs des champs variables définies par l'utilisateur. Il est aussi, et tout aussi simplement,

possible d'appeler l'impression d'autres textes à partir d'un document de base.

TASWORD n'est toutefois pas exempt de défauts. Le plus gênant est la difficulté pour obtenir un texte comportant plusieurs positionnements de marges différents. Bien que plusieurs règles de cadrage puissent être sauvegardées, elles ne semblent pas liées aux paragraphes pour lesquels on a voulu les mettre en œuvre. Ceci complique passablement la remise en forme de tout un texte, surtout s'il est long.

Travaillant entièrement en mémoire centrale, TASWORD permet la saisie des textes

importants. Il est ainsi possible de saisir jusqu'à 540 Ko de texte (environ 250 pages) avec 640 Ko de mémoire.

Bien que doté d'une capacité de stockage importante et de fonctions intéressantes, TASWORD est vendu 500 F TTC. Les légères lacunes constatées n'en font pas un produit à vocation essentiellement professionnelle. Toutefois, sa facilité d'emploi ainsi que ses fonctions de mailing, de fusion de textes, et d'impression conditionnelle en font un produit tout indiqué pour l'association aux moyens limités ou pour le particulier désireux d'acquiescer un produit performant à faible

```

= SHIFT = MARGES & BASCULES = SHIFT
  Aide oui/non  F1 F2  justif. oui/non
  b-notes oui/non  F3 F4  w.-wrap oui/non
  coupure oui/non  F5 F6  insere oui/non
  effacer marges  F7 F8  auto oui/non
  marge gauche  F9 F10  marge droite
  SCROLL LOCK HOME/END aide Haut/Bas  SHIFT F1 aide oui/non  ESC pour aide
  cartes, 6 "camemberts" (ou 6 pions si vous préférez). 36 triangles marqueurs.

But du jeu :
Le gagnant est celui qui retourne le premier dans la case centrale et répond
correctement à une question d'une catégorie choisie par les autres joueurs.
Avant d'arriver à cette question finale, le joueur doit aller dans chacun des
Quartiers Généraux des six catégories et y répondre correctement aux questions
qui lui seront posées.

Début de la partie : Chaque joueur choisit son "camembert" de
couleur différente et reçoit six triangles marqueurs, un de
chaque couleur. Les joueurs lancent le dé tour à tour et
celui qui a le nombre le plus élevé commence la partie. Si
deux joueurs ou plus sont à égalité, ils recommencent. Le
premier à jouer relance le dé et, en partant de la case
centrale, avance son "camembert" dans n'importe quelle

Page 1 | Lign 10 | Col 1 | Mult 0 | JD oui | WW oui | Ins non | CP. non | Maj. non | Sc1 non

```

## NATHALIE ET PHILOTEXTE II

*Pourquoi avoir regroupé ces deux produits dans un même chapitre ? Tout simplement parce qu'il s'agit, dans les deux cas, de la version francisée de PC WRITE. Les différences majeures entre les deux logiciels se situent surtout au niveau de la présentation de la documentation et des menus d'aide.*

La documentation est contenue dans un classeur d'environ 150 pages. Elle reprend bien toutes les fonctionnalités du produit avec des explications émaillées d'exemples. A l'exception de quelques différences dans l'ordre de présentation, les deux documentations sont semblables. Notre préférence ira toutefois à celle de PHILOTEXTE II qui est rendue plus agréable à consulter par la présence de caractères de formats différents et par une

meilleure aération du texte (à l'exception de la liaison entre les pages 122 et 123 qui est pour le moins obscure, une partie du texte manquant). Le manuel de NATHALIE est plus austère, mais la présentation de certaines fonctions peut sembler plus complète (cas de la fusion). Outre cette documentation, une aide est disponible à tout instant par le simple appui sur la touche F1. Ces logiciels sont pourvus de toutes les fonctions classiques d'un traitement de texte. Particulièrement intéressante est la fonction permettant de stocker des règles de cadrage dans un

texte. Elle permet de constituer des documents composés de paragraphes ayant des présentations différentes. De plus les notions de tirets mous (n'apparaissant que si le formatage du paragraphe permet de couper le mot à l'endroit du tiret), tirets durs (permettant de considérer comme un seul mot une expression comprenant ce symbole), espaces durs (non considéré comme un espace lors du formatage et permettant ainsi de considérer une expression du genre MS/DOS 3.2 comme étant un seul mot) permettent de "figoler" la mise en page d'un texte en contrôlant les césures de mots. Ces possibilités sont aisément activées en tapant SHIFT CTRL et — pour le tiret mou, CTRL — pour le tiret dur, CTRL ESPACE pour l'espace dur. De plus, il est possible de mettre en œuvre une fonction "MACRO" qui permet de mémoriser des chaînes de caractères souvent utilisées. Celles-ci sont stockées et perdues à l'arrêt du traitement, à moins que l'on n'ait pris au préalable la précaution de les enregistrer définitivement à l'aide de ALT + F3. Enfin, les effets typographiques spéciaux (gras, souligné, italique) peuvent aisément être obtenus en tapant ALT + une lettre. Pour terminer sur les fonctions avancées, précisons que ces logiciels disposent d'un ordre vous rappelant de faire une sauvegarde de votre texte tous les deux mille caractères. Ce rappel se traduit par un blocage du clavier. Pour ceux qui ne veulent pas l'utiliser, cette fonction peut être désactivée.

La fonction de fusion utilisable pour l'édition de courrier personnalisé est d'une utilisation très simple et permet toutes sortes de combinaisons. Le fichier des variables peut avoir des champs préfixés, séparés par des virgules, ou à ligne séparées. Vous pouvez aussi préciser des contraintes de cadrage liées aux champs variables, et fixer des valeurs par défaut. Pour couronner le tout, il vous est possible de créer un masque de saisie qui vous demandera (au cas où vous n'éditeriez pas à partir d'un fichier) la valeur de la variable à insérer. Très riche dans ces logiciels, cette fonction offre des possibilités que l'on ne retrouve pas dans des

|                    |                      |                               |
|--------------------|----------------------|-------------------------------|
| Esc/Fin de l'aide  | F1:reprendre édition | flèches:Selection d'un surst: |
| Bases              | Commandes DOS        | Annotations                   |
| N° auto. notes     | Com-point I          | Fusion: variab                |
| Reformat auto      | Com-point II         | Fusion: canevas               |
| Caracs étrang      | Com-point III        | Hauts/bas pages               |
| Caracs maths       | Typos                | Emplacement                   |
| Copie/bloc         | Entren texte         | Reformat manuel               |
| Mouvmt curseur     | Gestion fichier      | Marges / tabs                 |
| Effacer texte      | Recher/Remoit        | Marquer texte                 |
| Justification      |                      | Fusion                        |
| ESPACE S et TIRETS |                      | Macros                        |
|                    |                      | Inox/TdM                      |
|                    |                      | Règlettes                     |
|                    |                      | Déplacement                   |
|                    |                      | Disponible                    |
|                    |                      | Ceures                        |
|                    |                      | Système/fich                  |
|                    |                      | Fenêtres                      |
|                    |                      | Glossaire                     |

|                     |                   |                                    |                 |
|---------------------|-------------------|------------------------------------|-----------------|
| ESPACE              | barre d'espac.    | LIGNE                              | Enter           |
| Espace dur          | Ctrl barre d'esp. | en dessous curseur                 | Ctrl N          |
| Espace doux         | Shf Ctrl Espace   | TABS                               | Ctrl I          |
| A droite du curseur | Ins               | convert. car. tab.                 | Alt dans ED,DEF |
| répète (colonne)    | Shf Ins           |                                    |                 |
| TIRET               | Tiret (touc.-)    | IMPRESSION ESPACES (Avant w/ Alt G |                 |
| Tiret-dur           | Ctrl Tiret        | impr. n lig. blanches              | .E:nomore       |
| Tiret-doux          | Shf Ctrl Tiret    | espacmt lig. multiples             | .h:nombre       |

Le Tiret normal est utilisé pour les mots composés ou pour couper des mots. Le tiret doux est temporaire à la fin d'une ligne. Le tiret dur restera inchangé au formatage.

logiciels plus sophistiqués. Il est même possible, pour peu que l'on soit un tantinet averti de la chose, de récupérer des enregistrements provenant de fichiers DBASE III et mis au format ASCII.

La partie la moins intéressante de ces logiciels est le programme d'impression.

Non pas par ses capacités, mais par le fait qu'il est nécessaire de refaire pour ce programme une mise en page identique à celle qui avait déjà

été faite pour l'éditeur. Ceci demande pas mal de temps et des nerfs solides.

Quoi qu'il en soit, les menus défauts cités plus haut ne doivent pas faire oublier les réelles qualités de ces logiciels, certainement parmi les meilleurs rapports qualité/prix du marché aujourd'hui. Vendus 690 F HT pour NATHALIE II et 700 F HT pour PHILLOTXTE II, ces deux produits présentent toutes les possibilités d'un très bon traitement de texte. Leur

capacité (60 000 caractères, soit entre 30 et 35 pages de texte) est largement suffisante pour la majorité des documents que vous aurez à taper. Leur simplicité d'emploi en fait des produits à conseiller et dont l'ensemble des fonctions accessibles devrait satisfaire les plus difficiles. Attention toutefois, les débutants devront relire certains chapitres de la documentation avant d'acquiescer une maîtrise parfaite du produit.

|                                                  |                           |                            |
|--------------------------------------------------|---------------------------|----------------------------|
| Esc:Plus d'aide, annule.                         | F1:Plus d'aide, continue. | Flèches: selection d'écran |
| Résumé                                           | L'aide                    | Le curseur                 |
| Marquage                                         | Insérer                   | Effacer                    |
| Typographie                                      | Touche d'accent           | Caract. graphiques         |
| Lignes-guides                                    | Marges et tabs            | Contrôle/Marges            |
| Mise en page                                     | Contrôleurs               | Sauts de page              |
| En-têtes, Bas                                    | Index/Sommaire            | Notes                      |
| Les fichiers-1                                   | Les fichiers-2            | Paramétrage                |
| L'impression                                     | La fusion                 | Fich. d'entrée             |
| TIRETS, ESPACES et SAUT DE PAGE                  |                           | Texte d'entrée             |
| Quelques méthodes utiles pour formater un texte: |                           | Étages de fusion           |
|                                                  |                           | Formatage                  |

|                    |              |      |                                                                                                               |
|--------------------|--------------|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| "Espace dur"       | Ctrl ESPACE  | (-)  | Garde les mots sur la même ligne                                                                              |
| "Tiret mou"        | Shift Ctrl - | (←→) | N'affiche le tiret ou à la fin de la ligne. Le tiret n'est pas visible si le tiret n'est pas en fin de ligne. |
| "Tiret dur"        | Ctrl -       | (-)  | Les mots restent séparés par un tiret après le reformatage.                                                   |
| "Saut de page dur" | Alt T        |      | A mettre au début d'une ligne. Une nouvelle page commencera à cette ligne.                                    |

## PRACTITEXTE

*Bien que faisant partie des logiciels proposés avec la malette FIL, PRACTITEXTE peut être acquis seul par ceux qui le désirent. Peut-être s'agit-il là du logiciel le plus adapté aux besoins des non-spécialistes parmi ceux que nous avons essayés ce mois-ci.*

**C**ertes, ce n'est pas celui qui possède le plus de fonctionnalités, ni le plus rapide. Mais l'ensemble logiciel + documentation est certainement le plus homogène et le

Suite page 167



# UNE NOUVELLE MISSION POUR 007

UBI SOFT ET AMSTRAD  
MAGAZINE PRESENTENT :  
JAMES BOND DANS  
« OPERATION  
CONCOURS »

*Si vous voulez aider M. Bond  
alias 007 à venir à bout de son  
prochain défi, commencez  
donc par répondre aux ques-  
tions qui suivent. Les meilleurs  
d'entre-vous seront largement  
récompensés. Attention, ceci  
n'est qu'un jeu, ne vous avisez  
pas de vouloir éliminer tous les  
copains qui voudraient eux  
aussi participer !*

## Les prix

### 1er prix :

- un disque avec la bande originale du film,
- un jeu « Tuer n'est pas jouer » en version cassette ou disquette,
- un abonnement d'un an à Amstrad Magazine,
- un porte-clé siffleur,
- deux places de cinéma pour aller voir « Tuer n'est pas jouer »,
- et... comme d'habitude le meilleur pour la fin :  
un super poste radio-cassettes stéréo « ghetto-blatter », le même que celui qui tient un rôle important dans le film.

### 2e prix :

- le disque,
- le jeu,
- les deux places de cinéma,
- le porte-clé siffleur,
- l'affiche du film.

### Du 6e au 15e prix :

- le disque,
- le jeu,
- l'affiche du film.

## Les questions

- 1) Quel est le titre anglais de « Tuer n'est pas jouer » ?
- 2) De quelle nationalité est l'agent secret M. Bond ?
- 3) Citez les deux stars qui ont interprété le rôle de James Bond avant Timothy Dalton ?
- 4) Quel est le nom de la splendide créature figurant au dos de la jaquette du logiciel ?

## COUPON-RÉPONSE OPÉRATION-CONCOURS

Nom : ..... Prénom : .....  
Adresse complète : .....

Les réponses :

- 1) .....
- 2) .....
- 3) .....
- 4) .....

Je possède déjà un jeu Ubi :         N

Si oui, lequel ? .....

Je souhaite recevoir le jeu en :  
cassette     disquette

J'ai ..... ans.

## Le règlement

1) Vous avez jusqu'au 25 septembre, le cachet de la poste faisant foi, pour nous envoyer vos réponses, SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT, à l'adresse suivante :  
Amstrad Magazine,  
« Opération Concours »,  
5/7 rue de l'Amiral-Courbet,  
94160 Saint-Mandé.

2) En cas d'égalité, les équipes d'Amstrad Magazine et de Ubi Soft se réservent le droit de tirer au sort et dans l'ordre, les quinze premiers.  
3) Les lots seront envoyés par la poste à partir du 1er octobre et la liste des gagnants sera publiée dans Amstrad Magazine n° 28.  
4) Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Nadjar, 18, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.



# Les Gangsters De New York Font Main Basse Sur La Ville

IMAGES DE LA VERSION COMMODORE



Muni de votre célèbre WILDEY MAGNUM 475, devenez à vous seul une incroyable force de combat armée d'un fusil à pompe, d'une mitrailleuse et d'un lance-roquettes. Et maintenant renvoyez la balle aux vauriens qui sont toujours prêts à assainir les coups mais ne se montrent pas aussi téméraires lorsqu'il s'agit de les encaisser.

SPECTRUM 48/128K  
Cassette  
MSX  
Cassette  
CBM64/128 & AMSTRAD  
Cassette  
Disquette



## DEATH WISH 3 .....

Le grand classique dans lequel le justicier des temps modernes, Paul Kersey exerce sa propre forme de vengeance sur les crapules qui sèment la terreur dans les rues du New York d'aujourd'hui. Depuis trop longtemps, les gangs ont imposé leur loi et perpétré des attaques sadiques contre des citoyens innocents sans jamais être inquiétés. Les attaques à main armée et les vols sont devenus chose courante dans la ville. Comme le chef de la police ferme les yeux sur ce qui se passe, vous décidez de prendre les choses en main et de prendre la relève là où la justice a échoué.

IMAGES DE LA VERSION SPECTRUM



# A Vous De Les Arrêter.... Vous Êtes Bronson

Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield, S1 4FS, Angleterre. Tel: 0742 753423

## GREMLIN

© 1986 Cannon Productions NV

Suite de la page 162

plus accessible de ceux que nous vous avons présentés. Tout d'abord la documentation. Elle est constituée d'un carnet de 150 pages environ. La présentation des possibilités est claire et bien faite. L'ensemble des fonctions est présenté de manière très ordonnée et le tout est agrémenté d'images écran qui éclairent les explications. Tout au plus pourra-t-on regretter que le livret passe quelque peu sous silence les paramètres de configuration d'imprimantes. Cela exige un peu trop d'efforts de la part de l'utilisateur non averti. Notons aussi la présence d'une fiche cartonnée qui constitue un aide-mémoire des diverses commandes disponibles. Il s'agit là d'une excellente idée. La structure du logiciel lui-même fait penser à WORDSTAR. On y retrouve les commandes à point, et l'activation des ordres à l'aide des touches CTRL + une autre touche du clavier. Mais ici, l'activation d'une commande est accompagnée d'une ligne d'explication affichée en bas de l'écran et qui décrit brièvement l'opération effectuée. Tout ceci est très pratique et guide efficace-

ment l'utilisateur, d'autant plus que cette ligne d'explications se retrouve dans toutes les fonctions de tous les menus. En outre, un répertoire d'aide est accessible à tout moment en appuyant sur F1. PRACTITEXTE contient aussi les astuces désormais classiques dans les traitements de textes évolués. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 150 abréviations correspondant à un texte particulier. Lors de la saisie de vos documents, une abréviation sera automatiquement proposée par l'expression qu'elle représente. De même, vous pouvez créer des macros contenant des commandes PRACTITEXTE, et créer des "paragraphes passepartout" correspondant à des textes que vous utilisez souvent et que vous pourrez rappeler dans vos textes. Enfin, le produit est doté d'une fonction de mailing dont les éléments variables peuvent provenir d'un autre fichier PRACTITEXTE. Vendu 400 F TTC, PRACTITEXTE est pourvu de toutes les qualités d'un bon traitement de texte. Il reprend quelque peu le mode de commandes de WORDSTAR auquel il ajoute la convivialité apportée par les menus successifs et les explications qui accompagnent tout choix de commande. S'il ne

permet pas de conserver le formatage différent de plusieurs paragraphes il n'en constitue pas moins un excellent produit et, à priori, le mieux à même de contenter l'utilisateur occasionnel de ce type de produit.

## Conclusion

En voilà terminé avec le premier article de cette série consacrée aux traitements de textes. Les produits présentés ce mois-ci peuvent tous se trouver à un prix inférieur ou égal à 700 F hors taxes. D'autres logiciels existent dans cette gamme de prix (TEXTOMAT par exemple). Nous n'avons pas eu le temps d'en faire un tour d'essai sérieux, aussi nous vous les présenterons le mois

prochain. Ils seront accompagnés par des produits de prix un peu plus élevé tels que EASY, EPISTOLE, WORD JUNIOR, et d'autres encore. Alors lisez bien le tableau récapitulatif ci-dessous en n'oublant pas que le prix du logiciel par rapport aux fonctions offertes et à leur facilité de mise en œuvre a influé sur l'appréciation globale. Si vous avez du mal à faire un choix, patientez un peu. Les autres logiciels vous conviendront peut-être mieux et, en fin de test, nous publierons un tableau récapitulatif complet de tous les produits essayés. Enfin, et nous ne le répéterons jamais assez faites-vous faire par le vendeur une démonstration du logiciel qui vous tente.

R.P. Siegel

|                     | Editeur                  | Qualité doc. | Facilité d'emploi | Fonc. offertes | Prix | Note globale |
|---------------------|--------------------------|--------------|-------------------|----------------|------|--------------|
| Allegro             | Cedic-Nathan             | ---          | ---               | ++             | 480  | --           |
| Tasword             | Séma-phore               | --           | ++                | +              | 500  | +            |
| Nathalie Philotexte | E.B.P. Réseau planétaire | ++           | ++                | ++             | 820  | ++           |
| Practi-texte        | Fil                      | ++           | ++                | ++             | 830  | ++           |
|                     |                          | ++           | +++               | +              | 400  | ++           |

PractiTexte (c) 1986 Practicorp International/Leo M. Kehen (Version 1.07F)  
France Image Logiciel

### Menu principal

Edition de ce document: DAUPHIN

Choix

Impression

Document  
Paragraphe passe partoutTexte  
Fusion

Options

Exécution

Identification  
SauvegardeUtilisateur  
Commande  
Quitter

Disque/voile d'accès: C:\PRACTITX

Explications

Créez ou mettez en forme le document indiqué à droite

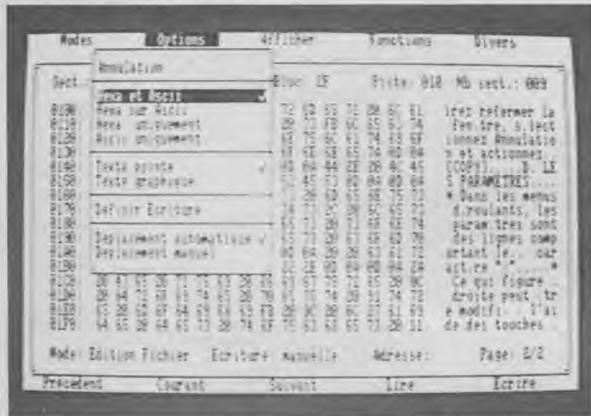
# DISCOLOGY

VERSION  
3.0

La performance au service de votre Amstrad.  
Editeur + Copieur + Explorateur +

Ultra rapide : 150 Ko de Langage Machine, Fenêtres, Menus déroulants, Aide intégrée, Manuel de 24 pages + Additif technique.

*Nouvelle version: Encore plus de performances pour votre Amstrad!*



## L'EDITEUR

Un Editeur secteur unique qui vous permet de visualiser et de modifier le contenu de toute disquette, qu'elle soit protégée ou non.

- Quatre modes d'édition combinant Ascii, hexa, décimal, octal, binaire.
- Des capacités exceptionnelles que vous pouvez exploiter immédiatement :
  - Désassemblage direct des programmes en Langage Machine
  - Listage automatique des programmes Basic
  - Les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique
- Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert :
  - Récupérer une disquette endommagée ou un programme effacé
  - Explorer un directory, le reparer, le modifier
  - Localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier

## LE COPIEUR

Enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes (et cassettes) protégées ou pas.

Comme l'Editeur, il reconnaît 99 pistes, toutes les densités d'écriture, les pistes déformatées, les secteurs non standard, effacés ou de taille anormale.

- Des performances inédites à votre service :
  - Réparation automatique des secteurs endommagés
  - Gestion automatique des extensions mémoire
  - Une fonction catalogue qui permet de copier des fichiers séparément sur cassette ou disquette.



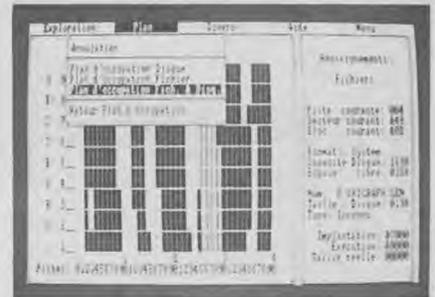
## L'EXPLORATEUR

Voyage au centre de la disquette... L'Explorateur de Discology fournit toutes les informations sur la disquette :

Formatage, densité d'écriture, caractéristiques des secteurs, secteurs "plantés", plan d'occupation des fichiers sur la disquette.

Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du contrôleur disque.

Pour tous les "cracks" de l'Amstrad et ceux qui veulent le devenir.



NOUVEAU +  
Découvrez les pistes cachées de vos disquettes.

Discology est disponible sur disquette pour Amstrad CPC chez tous les très bons revendeurs. Vous pouvez aussi le commander directement sans frais de port supplémentaires à : **MERIDIEN INFORMATIQUE, 5 et 7, La Canebière - 13001 Marseille.**

- Master Save est toujours disponible au prix de 190 F. Il reprend les caractéristiques du Copieur de Disquette de Discology
- Si vous désirez recevoir Discology et que vous possédez déjà Master Save, vous ne payez que la différence.

**BON DE COMMANDE**

- JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY AU PRIX DE 350 F
- JE DESIRE RECEVOIR MASTER SAVE AU PRIX DE 190 F
- JE POSSEDE DEJA MASTER SAVE ET JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY. JE JOINS MA DISQUETTE MASTER SAVE ET JE NE PAYE QUE 160 F

VERSION  
3.0

MON REGLEMENT :  CHEQUE QUE JE JOINS (LE PORT EST GRATUIT)  CONTRE REMBOURSEMENT (J'AJOUTE 25 F DE FRAIS DE PORT)

NOM : \_\_\_\_\_ PRENOM : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

CODE POSTAL : \_\_\_\_\_ VILLE : \_\_\_\_\_ TEL (facultatif) : \_\_\_\_\_

**A retourner à : MERIDIEN INFORMATIQUE, 5 et 7, La Canebière - 13001 Marseille.**

# PETITES ANNONCES

## VENTES

Vds CPC 664 mono + lect. K7 + 45 disc + 280 prog. + contacts avec club CPC. 3 500 F à débattre. Tél. 74.94.36.67. Trolliard Franck, 201, rue François Frandaz, 38290 La Verpillière.

Urgent ! Vends CPC 464 mono + adapt. Pétrel + 4 jeux + revues, le tout à 2 000 F. Téléphoner à Raouil au 59.31.63.63 ou écrire à: Mon Cœur Izéridia, route de Briscoe, 64990 St Pierre d'Ivube.

Vends Amstrad PC 1512 jamais servi + nbx disq. + livre Basic et autres. Le tout cédé à 4 500 F. Tél. 55.52.98.58 (Creuse). Mercé.

Echange (ou vends) softs pour 6128 (possède: Army Moves, Prohibition...). Recherche Amstrad 1 à 9 contre softs. Tél. 23.53.18.78 (après 18 h). Recherche aussi Trainer bidouille et trucs pour divers logiciels.

Vends adaptateur Pétrel MP-2F neuf servi un mois - 350 F. Tél. 48.64.11.72, demander Dominique Lepage.

Urgent, vends souris AMX, très bon état, année 87, 600 F. Tél. aux heures de repas : 70.45.56.90, Gaïlle Franck.

Vds CPC 6128 mono + 2 joystick + nbx jeux + utilitaires + documentation, excellent état, valeur 8 000 F, vendu 3 200 F. Tél. après 18 h : 60.46.18.50.

Vends CPC 464 + boîtier alimentation TV + logiciels de jeux : 1 600 F. Tél. 42.74.16.35.

Cause achat PC, vends PCW 8256 + extension 256 K + 2f lecteur 3" + DBase 2 + schémas. Vendu complet ou séparément (peu servi). Tél. le soir : 54.20.30.06.

Vends impi. Amstrad DMP 1 neuf + 250 feuilles + 11 cassettes de jeux : 2 000 F. Tél. 94.59.78.48. St Maximin, Var.

Urgent ! Vends tous jeux pour Amstrad CPC 664 et 6128 à des prix très intéressants. Tél. 91.73.60.73, demander Philippe, après 19 h.

Vends imprimante Star NLIO + interface IBM compatible Atari St/Amiga/Commodore/IBM/Apple. Etat neuf sous emballage d'origine : 2 500 F. Tél. 48.05.72.78 le soir tard, Jeanne.

Vds CPC 6128 coul. Schneider parfait état + housses + DBase 2 + Multiplan + brochures. Prix : 3 000 F. Tél. après 19 h : 39.87.16.65, Canacini J.P., 9, bis rue J. Jaures, 95400 Arnouville.

Vds CPC 464 + moniteur couleur (2 000 F) + lecteur de disquettes (1 200 F) + imprimante DMP1 (800 F) ou le tout 3 800 F. A débattre, demander Olivier au 39.74.42.72.

Vds CPC 6128 coul. (sous garantie) + manette "Professional" + livre + housse clavier + revues Amstrad + 5 disk plein de hits : 20 F pièce. Tél. 69.39.44.08 après 20 h.

Urgent ! Vds Vectrex the + 2 manettes, 5 cartouches, crayon optique : 1 500 F à débattre. Tél. 21.78.23.76, après 18 h.

Vds moniteur monochrome GT 65 : 400 F + Moonraker I : 70 F ou échange contre stylo optique. Tél. 34.77.43.28 Yveline.

Vds PCW 8512 + housses + Tasword, Tasprint, Disc Marc, Colossus Chess originaux : 5 000 F. Tél. 60.72.25.43, Alain après 18 h ou week-end.

Vds PC 464 monochrome + Pétrel + joystick + DMP 2000 + Answord + livres + jeux

Le tout en très bon état, prix : 3 500 F. Tél. 30.64.65.51.

Vends CPC 464 couleur + 33 cassettes de logiciels + 1 joystick : 2 200 F. Extension mémoire 64 K Dktronics : 400 F. Orgue El électronique Farfisa SG-61 : 2 800 F. Tél. 64.27.43.59.

Vds 30 disk 3" pleines, jeux-util. cause lecteur disk 5 1/4 (pas chères). Vds imp. GP 50 en (peu servi), Thierry Briet, 20, rue Brenu, 92 Gennevilliers.

Vds 30 logiciels pour CPC 6128 au prix de 1 000 F (valeur : 5 000 F) dont : Multiplan, Traitement de texte, Biorythmes, etc. Tous renseignements au 46.07.17.89 de 18 à 21 h.

Vds souris AMX 350 F, Dart Scanner 550 F, disquettes 3", originaux (Fer et flammes, HMS Cobra, Tempeliers d'Orven, Masque) pour 400 F. Vossels François au 48.22.83.02.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + mono vert + extension 64 K + logiciels + livres + 2 joystick, le tout : 4 500 F. M. Landry, 16, rue l'Interne Loebe, apt. 95, 75013 Paris.

Vds CPC 464 couleur + souris AMX + lect. DK DDI + 3 joystick + 36 jeux K7 + 100 jeux DK, le tout très bon état. Prix : 5 800 F. Tél. 34.13.42.84.

Vds CPC 464 couleur + drive DD1 avec CPM + DR logo (garantie 5 mois) + 2 joystick + jeux (K7, dis. Fer et flammes, Barbarian...) + livres + magasi., exc. état : 5 000 F. Tél. 64.30.32.59 (Pihl).

Vends jeux sur disquettes (Desert-Fox + Halls + Monty on the run + Theatre Europe + Mission Elevator + N° 1 + Shogun). Le tout pour 350 F. Appeler après 17 h au 88.07.64.10. Mercé.

Vends PCW 8256 + DBase II + Multiplan + C'Basic compiler + DRDRAW. Valeur neuf actuelle 7 300 F, cède 4 000 F. Tél. le soir 64.98.71.02.

Vends jeux originaux à bas prix + plan pour fabriquer un joystick sensiti. 10 F. Echange aussi jeux et utilitaires. Tél. 85.56.31.68, demander Olivier.

Vends Amstrad PC 1512 sd moniteur couleurs sous garantie nov. 88 + 20 logiciels + 10 disq vierges : 5 000 F. Tél. (1) 42.38.80.88 poste 7235 (H.B.), Jean-Philippe.

A saisir ! Cse Atari ST, vds Amstrad CPC 6128 coul. TBE + magnéto K7 + 100 logiciels (DBase 2, Multiplan, Discology, MGT, Sram, Bob W., Fer et flammes, Zombi...) : 3 500 F. Lanfrin Thierry, 31100 Toulouse. Tél. 61.40.81.54.

Vds CPC 6128 coul. + 21 disq, jeux (Orphée, Masque...) + 5 disq, utilit. (Tasword, Lorier, La Sol, Discol, Multip...) + joys, doubl., revues, docs : 4 000 F. Tél. des 20 H 30 : (1) 48.05.59.29.

Stop affaire ! Vds CPC 464 couleur + 2 joystick + 25 K7 de jeux + livres de programmes de jeux : bon état 2 900 F. Tél. 48.89.78.12 après 18 h ou la journée dans week-end.

Vds jeux originaux K7 Caudron 2, Aliens, Goliath, etc. 50 F pièces. Liste sur demande. Tél. 92.74.86.58 après 19 h.

Vds Robot-Arm sans manettes 200 F, Revolver CO2 Crosman imitation 2576 CPC 500 F, Microscope gros 400, 3 oculaire 250 F, Gautier, av. Stade, 84320 Entraigues. 90.83.17.13.

Vends CPC 464 couleur + lecteur disquettes DD1. Prix 3 000 F. Logiciels K7 (Spitfire 40, Eden Blues, Explorer) 50 F pièce. Tél. 48.93.25.18. St Maurice, Val de Marne.

Vends AMST 664 coul. + imprimante Okimate 20 + synthétique vocable (cables, logiciels, documentation). TBE Valeur 8 600 F, vendu 5 500 F à débattre avec en + joystick et compilation. Marchesan. Tél. 64.24.57.46 (S. et M.).

Vends lecteurs DD1 neuf : 1 400 F + FD1 : 1 200 F + imprimante neuve : 1 300 F + 150 disques 3" + synthétique DK : 300 F. Stéphane Clot, 29, rue Algier Bouffard, 81100 Castres. Tél. 63.59.47.40.

Vends CPC 464 mono + DD1 + Pétrel + AMX Mousse + Mirage Imager + nombreux logiciels + livres. Prix : 6 000 F. Tél. 42.26.04.69 après 18 h.

Stop affaire ! Vds une dizaine d'programmes musicaux (adaptations J.-M. Jarre, Hymnes, mro). K7 : 50 F (port gratuit) + une surprise pour les plus rapides, Gomez Didier, 43, chemin des Graousses, 1 à Tour de Dieu, 09100 Pamiers. Tél. 61.67.30.70.

# INFORMATIQUE

la vitrine de l'authentique spécialiste

62, rue Gérard - 75013 PARIS  
Tél. : (1) 45.81.51.44  
Télex : RUNINFO 270841 F  
Métro PLACE D'ITALIE Sortie BOBILLOT

ouvert de 10 h à 19 h du lundi au samedi

7, rue de l'Eglise - 92220 NEUILLY-SUR-SEINE  
(angle rue des Poissonniers)  
Tél. : (1) 46.40.73.26  
Métro et Bus PONT DE NEUILLY

### l'incroyable PC 1512



PC 1512 HD 20 Mega Octets Monochrome, Moniteur monochrome, 1 lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo ..... 31.845 F TTC

PC 1512 HD 20 Mega Octets Couleur, Moniteur couleur, 1 lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo ..... 44.100 F TTC

2 290 F TTC

**CRÉDIT CETELEM IMMÉDIAT CONSULTEZ-NOUS**

### PCW



PCW 8256 ..... 4740 F  
PCW 8512 ..... 5830 F

**CRÉDIT CETELEM IMMÉDIAT CONSULTEZ-NOUS**

### CPC 464/6128



CPC 464 Monochrome ..... 1990 F  
Couleur ..... 2990 F  
CPC 6128 Monochrome ..... 2990 F  
Couleur ..... 3990 F  
IMPRIMANTE PMP 2000 ..... 1890 F  
LECTEUR DISQ. DD1 ..... 1990 F

### les imprimantes

IMPRIMANTE DMP 3000, 100 caractères par seconde, friction et friction spécialement conçue pour les modèles PC 1512, tous les compatibles et IBM PC. 2 290 F TTC

IMPRIMANTE DMP 4000, 200 caractères par seconde ou 50 caractères par seconde qualité courrier. Caractères : ASCII-96, Ital-96, NLO-96 (courier), NLD ITAL-96, Internationaux-9, Spéciaux-150. Tailles d'impression : Standard, Mini et Condensed. 136 et 235 colonnes. 3 990 F TTC

### des logiciels sérieux PCW

ALIENOR (comptab. gén.) D 1055 F  
COMPTES BANCAIRES D 730 F  
DYNAMIC MAILING ..... 790 F  
SAC DE TRANSPORT ..... 380 F  
MULTIPLAN ..... D 498 F  
DBASE II ..... D 790 F

NEW DESK ES  
La mise en page électronique. La technologie de pointe ..... 495 F

et des jeux  
BLAGGER/GUARDIAN (2 jeux) ..... 145 F  
TOMAHAWK ..... 225 F  
AM STRAD DAMES ..... 220 F  
STAR GLIDER ..... 185 F  
THE PAWN ..... 235 F

### MULTIFACE II

● jeux CPC  
BARBARIAN ..... C 99 F - D 132 F  
PAPER BOY ..... C 99 F - D 149 F  
EPIRESS ..... C 99 F - D 140 F  
RAIDER ..... C 99 F - D 140 F  
MIRROIR ASTRAL ..... C 105 F - D 155 F  
WORLD GAMES ..... C 99 F  
METRO CROSS ..... C 105 F - D 155 F  
ASPHALT ..... C 140 F - D 150 F  
ELITE ..... C 220 F - D 280 F  
DONKEY KONG ..... C 99 F - D 180 F  
GOLD HITS ..... C 105 F - D 180 F  
ELEVATOR ACTION ..... C 85 F  
LEGEND ..... C 99 F - D 140 F  
OF CAGE ..... C 80 F - D 135 F  
ACE OF ACES ..... C 110 F - D 150 F  
ACROJET ..... D 145 F

|   | COMPTANT               |                                    | CRÉDIT CETELEM          |             |
|---|------------------------|------------------------------------|-------------------------|-------------|
| A | PC 1512 HD monochrome  | 496 F par mois 12 mensualités      | Apport constant 895 F   | TEG 18,24 % |
| B | PC 1512 HD couleur     | 833,90 F par mois 12 mensualités   | Apport constant 759 F   | TEG 18,24 % |
| C | PC 1512 HD 20 couleurs | 814,30 F par mois 12 mensualités   | Apport constant 1110 F  | TEG 18,24 % |
| D | PC 1512 HD 20 couleurs | 1 000,30 F par mois 12 mensualités | Apport constant 126,5 F | TEG 18,24 % |
| E | PC 1512 HD 20 couleurs | 1 190,80 F par mois 12 mensualités | Apport constant 150 F   | TEG 18,24 % |
| F | IMPRIMANTE DMP 3000    | 309,40 F par mois 12 mensualités   | Apport constant 290 F   | TEG 18,24 % |

Coût total du crédit avec assurance 724 F

Coût total du crédit avec assurance 906,30 F

Coût total du crédit avec assurance 1171,60 F

Coût total du crédit avec assurance 1446,90 F

Coût total du crédit avec assurance 1723,50 F

WIZBALL ..... C 105 F - D 160 F  
INDOORS SPORTS ..... C 110 F - D 155 F  
VOLLEY BALL ..... C 135 F - D 160 F  
FIVE STAR GAME II ..... C 115 F  
CONVOI RAIDER ..... C 110 F - D 160 F  
TUER WEST PAS JOUER ..... C 105 F - D 165 F  
PAPERBOY ..... C 99 F - D 148 F  
WORLD GAMES ..... C 99 F - D 178 F  
ZOMBI ..... C 140 F  
HIT PACK TRIO ..... C 105 F - D 165 F  
STAR RIDER ..... C 95 F - D 140 F  
WONDER BOY ..... C 95 F - D 140 F  
BLACK MAGIC ..... C 105 F - D 155 F  
QUARTET ..... C 95 F - D 140 F  
MYSTERY OF ARKHAM ..... C 120 F  
JOYCON (Doubleur de joystick) ..... FAMEUX ..... D 75 F

### GESTION COMPTABILITÉ INTÉGRÉE

SELFCONTROL Gestion PME - Facturation - Gestion des comptes clients - Comptes fournisseurs - Gestion des stocks - Comptabilité générale - Edition de brouillard - Bilan - Comptes de résultats - Mailings avec Minirateneur de texte. Prix : 4 900 F HT

### LOGICIELS NON INTÉGRÉS

SELFCOMPTA ..... 1 690 F HT  
SELFPAYE ..... 1 390 F HT  
(PC1512 DD)

### ENCORE POUR PC 1512

● traitement de texte  
EVOLUTION SUNSET ..... 990 F  
GEM WRITE ..... 990 F  
PRINT MASTER ..... 480 F  
TEXTOMAT ..... 814 F  
WORDSTAR 1512 ..... 990 F

● utilitaires  
D BASE II (base données) HT 990 F  
FRAMEWORK 1\* ..... 990 F  
GEM DRAW BUSINESS ..... 429 F  
GEM FONTS & DRIVERS ..... 429 F  
GEM PROG TOOLKIT ..... 1 990 F  
REFLEX ..... 835 F  
SIDEKICK ..... 330 F  
SUPERCALC 3 (tableur) ..... 750 F

● livre  
LE LIVRE DU BASIC 2 ..... 179 F

### encore des jeux AMSTRAD

KILLED UNTIL ..... C 99 F - D 145 F  
DEAD ..... C 99 F - D 145 F  
NITROGLYCERINE ..... D 205 F  
MAGMAX ..... C 99 F - D 140 F  
MARTIANOID ..... C 110 F  
ARKANOID ..... C 85 F - D 134 F  
ARMY MOVES ..... C 95 F - D 135 F  
WORLD GAMES ..... D 175 F  
ROBINSON CRUSOE ..... D 199 F  
ENDURO RACER ..... C 105 F - D 129 F  
FINAL MATRIX ..... C 140 F - D 160 F  
INERTIA ..... C 120 F - D 179 F  
KINETIK ..... C 95 F - D 145 F  
BUBBLER ..... C 105 F - D 155 F

**SOLDES DE RENTRÉE VENEZ NOUS VOIR**

### jeux PC1512

TRIVIAL PURSUIT ..... 290 F  
NECROMANCER ..... 175 F  
PC 1512 HITS ..... 245 F  
FLIGHT SIMULATOR ..... 445 F  
PITSTOP II ..... 200 F  
WINTER GAMES ..... 200 F  
BOULDER DASH I ..... 110 F  
BOULDER DASH II ..... 110 F  
CHESSMASTER 2000 ..... 330 F  
WORLD GAMES ..... 275 F  
MARBLE MADNESS ..... 285 F  
ROBINSON CRUSOE ..... 215 F  
NITROGLYCERINE ..... 240 F  
JEWELS OF DARKNESS ..... 245 F  
SOLO FLIGHT ..... 145 F  
SILENT SERVICE ..... 250 F  
KARATEKA ..... 325 F

### PROTÉGEZ VOTRE MICRO

464 couleur (2 housses) ..... 100 F  
464 mono (2 housses) ..... 100 F  
6128 couleur (2 housses) ..... 100 F  
6128 mono (2 housses) ..... 100 F  
DISQUE DD1 (1 housse) ..... 45 F  
IMP. DMP (1 housse) ..... 80 F  
PCW (3 housses) ..... 195 F  
PC 1512 (1 housse) ..... 195 F

### Joysticks

THE PROFESSIONAL : 6 microswitches Standard 185 F B. Autofree 225 F

THE ELITE 130 F : 4 microswitches

**nouveau**

POUR PC 1512 : joystick + interface 450 F

### BON DE COMMANDE à renvoyer à RUN dep' VPC : 62, rue Gérard - 75013 PARIS

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

logiciel ..... matériel .....

Frais de port (France métropolitaine) : Logiciels 20 F. Matériel par SERNAM EXPRESS 200 F Sup. pour contre-remboursement 30 F + Cj- joint mon règlement par chèque bancaire  ou CCP

SIGNATURE : ..... Total .....

Signature des parents pour les moins de 18 ans.

Je choisis la proposition . Inscrite la lettre correspondant à l'option choisie. Veuillez me faire parvenir une offre préalable de CRÉDIT CETELEM. Je joins les pièces demandées pour son établissement et mon versement comptant sera de ..... par  chèque  CCP  Mandat-lettre.

Je préfère régler par carte de crédit bancaire n° de carte .....

Expire à fin...../...../.....  
Date de commande : .....  
Signature obligatoire : .....

\*Pièces à fournir :  
Votre carte d'identité.  
Votre relevé d'identité bancaire (RIB).  
Un de vos chèques annulé par vos soins.  
Votre dernière fiche de paie.  
Un justificatif de votre domicile (PTT, EDF, facture de loyer).

Vends lous 123 sur 3 1/4 valeur 4 862 F, vendu 2 200 F. Vends console CBS avec Rocky et deux poignes + monrain. Vendu 700 F. Tél. 69.03.84.78. Demander Christophe, 91230 Montgeron dans l'Essonne.

Vends PC 1512 SD. Monochrome + imprimante Citizen 120 DT. Logiciels 02/87. Tél. 42.50.45.97 après 19 h. 6 500 F.

Vends CPC Amstrad 6128 couleur, encore garanti 6 mois + jeux + joystick + revues, valeur 5 000 F. Prix 4 000 F cause départ Outremer. Tél. (1) 39.53.65.71.

Vends CPC 464 couleur excellent état (comme neuf) + 2 joystick + manuel d'utilisation + 16 logiciels (jeux + utilitaires) + livre. Prix 2 500 F. Tél. 34.19.05.94 (Val d'Oise), après 18 h.

Vends CPC 6128 couleur + drive 5P1/4 + magnéto. + imprimante Brother 1009 M + Houssest joystick com. + 12 disquettes avec 40 jeux, Multiplan, Discology, Turbo Pascal, Semword, logiciel professionnel. Le tout, état neuf, 6 000 F. Tél. 43.40.36.96.

Société d'édition vend CPC 464 et 6128 + joysticks + manuels d'utilisation + 6 lecteurs de disk TBE. S'adresser à : Cokiel Vision, 25, rue Micheler, 92100 Boulogne. Tél. (16-1) 46.04.70.85 (prix à débattre).

Vends CPC 464 couleur : 2 250 F. Vends DDI 1 : 1 500 F. Vends imprimante couleur Okimate 20 : 1 875 F. Avec manuels et emballages d'origine. Excellent état. Demander Gilles au 32.33.32.88 ou 32.23.05.99.

Affaire ! Vends originaux (disks) silent service, Gauntlet, Bactron, Tomahawk, Eagles Nest : 50 F chacun. Elite 90 F. Originaux K7 30 F. Disks vierges 20 F pièce et Discology 175 F port gratuit. Tél. 48.85.39.64.

Vends CPC 464 couleur + lecteur disk (sous garantie) + imprimante DMP 2000 + joystick + nombreux logiciels, revues et livres. Valeur achat : - de 9 000 F. Vendu 4 500 F. Tél. (1) 64.20.66.86 le week-end.

Vends Oric Atmos + lecteur cassette + 70 jeux + Péritel et autres cordons + valise + magazine. Prix 1 400 F. Tél. 69.20.12.14 après 19 h 00 91300 Massy.

Vends CPC 464 couleur + lecteur DDI 1 + disk + jeux + livres cause achat compatible PC.

Jean Juillard, RN6, 71680 Crèches sur Saone. Tél. 85.37.10.83 (si possible région Macon).

Vends AMST 664 couleur + AMX + SCANNER + DMP 2000 + Jasmin 1 M nouveau modèle + nbx jeux et utilitaires sur 3 et 5 1/4 + livres + revues + synthé vocal : 7 000 F. Prix justifié. Tél. 39.72.67.71 Jacky après 19 h.

Vends CPC 6128 couleur (QWERTY) + 15 disk originaux + 55 disk J P pleins (jeux, utilitaires dont nbx nouveautés) + livres + nbx revues. Le tout 5 000 F. Demander Laurent au (1) 48.98.96.15 le soir.

Vends PC 1512 couleur double disquette imprimante DMP 3000 + jeux + guides : 8 000 F le tout (région Anjou). Tél. 41.88.73.45 soirée.

Vends logiciels originaux sur disquettes nouveautés : Barbarians, Prohibitions, Despoik design, Armymoves. Prix très intéressant. Mongiron Nerigeau, 33750 St Germain Puch, chez Stéphane Blasquez. Tél. 57.24.00.41.

Vends CPC 664 monochrome + accessoires 1 900 F. Michael Zoek, 7, cité Veron, 75018 Paris. Tél. 46.06.97.62.

CPC 464 K7 vendus ou échange 30 jeux news et best (5<sup>e</sup> axe, Thanatos, Sapiens, Billy, Bactron). Cherche Flash, Invitation, Relief action, Tempeliers d'Orven, Laporte Thierry, 19, avenue de la Liberté, 87300 Bellac.

Vends 8 K7 (24 jeux : WGames, Cauldron, ...) Vends lot EXL 100 (UC, moniteur, magnéto, 14 logs, docs) : 1 600 F, ou échange contre lecteur disk DDI + disquette. Tél. 62.06.34.28.

Vends cause double emploi CPC 464 + moniteur couleur + lecteur DDI + synthétiseur vocal technimusic + crayon optique + câble liaison + joystick = 22 disc. + nombreux logiciels, bidouilles, revues. Vendu 4 000 F. Tél. 42.56.04.24.

Vends CPC 464 mono + lecteur DDI + livre + revues + disquettes + cassettes (jeux et utilitaires). Peu utilisé 3 500 F environ. Tél. 29.75.95.57 heures des repas. Demander Sylvain.

Vends des jeux enregistrés au choix sur 464. Vous aurez une super occasion d'acheter des jeux qui viennent de sortir pas plus de 50 F. Pour avoir la liste, écrivez à Chen 40, rue l'Echiquier, 75010 Paris.

Vends CPC 6128 monochrome + 50 jeux et utilitaires + housse + livre : routine des CPC +

revues très bon état, 3 000 F le tout. Imprimante GP 50, 600 F. Tél. 48.58.80.16 après 19 h, Montreuil (93).

Vends CPC 464 monochrome + 5 jeux + salut l'artiste. Prix à débattre, appeler le 33.55.75.96 après 19 heures.

Vends CPC 6138 couleur + AMS5D + DMP 2000 + invers. drive + joystick + 500 prog. + livres et revues + 50 disks 5 1/4. Sous garantie. Prix à débattre. Tél. (1) 43.50.46.47.

Vends lecteurs de disquette 5 1/4 neufs pour Amstrad, double face (720 KO), compatible Jamin. Prix : 1 800 F. Tél. 42.08.11.28.

Vends CPC 464 mono + lect. disquette DDI + Péritel + extension 64 K + joystick + 60 jeux + utilitaires. Urgent 3 200 F à débattre. Tél. 39.89.26.69 après 19 h. Demander Didier.

Vends pour 464 ou 664 Mirage Imager Turbo : 400 F ou échange contre extension 64 K DK'Tronics. Tél. 30.38.76.28 après 18 h.

Vends ordinateur Amstrad moniteur couleur 64 K + clavier avec lecteur de cassettes incorporé CPC 464 logiciels, 2 500 F à débattre. Tél. 48.40.42.12.

Vends PC 1512 DD couleur + KXTEL + disque dur 20 m + scanner avec sunset-word junior-Framework 2 + Draw Feight Simulator etc. avec notices-livres 23 000 F. Bellein, 46.36.57.44.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + livre et revues + 20 jeux + joystick sous garantie, très bon état. Prix 3 000 F. Denis J.-Marc, 57, rue J.-J. Rousseau, 94290 Villeneuve le Roi.

Vends multiface 2 pour CPC : 400 F. Tél. 53.20.66.52 après 19 h, demander Eric.

Vends mo5 + lecteur K7 + imprimante GP 50 + livres. Le tout 2 000 F. Tél. après 18 h (16-1) 43.50.98.58.

Vends CPC 6128 + manuel + 5 mois de garantie TBE + disquette + emballage d'origine + son monotor monochrome, le tout pour 2 550 F seulement. Tél. 69.44.58.12, faites V.T.

Vends CPC 464 couleur + joystick + logiciels. Prix : 2 000 F, demander Jean-Pierre (1) 60.11.95.70.

Vends PC 1512 SD Amstrad utilisé 3 fois, occasion exceptionnelle vendu complet, achetez mars

87 : 5 920 F. A vendre 4 500 F à débattre. Tél. (1) 43.48.25.27. M. Bocachard Philippe.

Vends CPC 464 coul + DDI + ext mem 64 K + boîte Posso + 150 logiciels sur 35 disks + 10 disks vierges + plusieurs joysticks. Très bon état, prix : 4 900 F à débattre. Tél. 43.31.85.50.

Vends 2<sup>e</sup> lecteur pour CPC le Jasmin AMSD + 5P 1/4 avec câble de liaison et 12 disks, plus de 100 super jeux. Prix : 1 200 F + Sky Fox, Spindizzy (K7). Tél. 56.62.87.93.

Vends 6128 col. + 95 log : Antirad, Discology, Silent, Saboteur etc. + 17 orig : 12 F pass. du teps, Heartland + doc + joy : 5 200 F. Peut baisser. Alex. Tél. 56.25.88.70 après 18 H.

Vends CPC 664 moniteur couleur synthé musical 18 disquettes, nbx programmes, 2 joysticks, Le tout pour 2 900 F. Tél. 47.27.09.81 (province).

Vends CPC 6128 mono + Multiplan, WordStar, Turbo Pascal, Oddjob, Dams, Echecs + nombreux jeux et utilitaires + soirées de mise en route, 3 000 F. Imprimante DMP1 + câble + utilitaires 1 200 F. Le tout 4 000 F. Tél. 46.78.07.36.

Eureka ! J'ai créé le voyant software permettant de connaître l'état de la touche CAPS LOCK sur CPC. Pour recevoir ce programme envoyez 10 F + enveloppe timbrée à votre adresse à G. Noc, 25, rue de Dinan, 02500 Hirson.

Urgent, vendis moniteur couleur Amstrad GTM 644 peu servi cause double emploi 1 200 F. Tél. bureau 42.47.50.13 M. Hubert ou domicile 48.54.29.26.

Vends CPC 464 + logiciels + 40 revues et livres sur Amstrad + joysticks + radio double cassettes + moniteur couleur, le tout 4 000 F. Tél. 75.54.54.43. merci d'avance, très très urgent.

Vends revues diverses (Microstrad, Amstrad-Mag. CPC, votre ordinateur...) 200 F le lot de 13, Laurent Dupont. Tél. 44.86.44.95 du 15 au 25 août.

Vends clavier 464 1 000 F, adaptateur Péritel 300 F, clavier 464 + écran monochrome + adaptateur 1<sup>er</sup> lecteur 1 950 F. Ecrire L. DeFrance, 124, rue St Maur, 75011 Paris.

Vends CPC 464 mono + 8 jeux (Silent Service, Sorcery...) + 2 copieurs récents + 1 joystick + 15 jeux en Basic, le tout : 2 000 F (valeur : 3 000 F). Appeler au 39.69.27.11, demander

## PETITES ANNONCES

Nous recevons une telle avalanche d'annonces, que nous ne pouvions pas les passer toutes jusqu'à présent. C'est pour quoi nous avons mis en place un véritable service qui vous garantit désormais la parution de votre annonce dès le numéro suivant, si elle nous parvient avant le huit du mois accompagnée de votre participation de 25 F.

Les propositions d'achat, vente, ou échange de logiciels ne doivent concerner que des produits originaux et documentés.

Envoyez-nous vos P.A. rédigées **très lisiblement**, ainsi que votre règlement de 25 F à :  
Amstrad Magazine, 5-7, rue de l'Amiral-Courbet 94160 Saint-Mandé

Ecrire une lettre par case, laisser un espace entre chaque mot. Merci.

# les meilleurs logiciels sont à Conforama

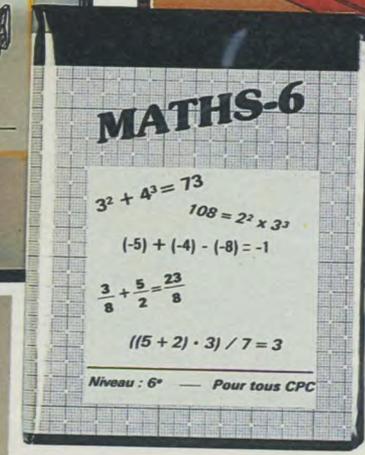
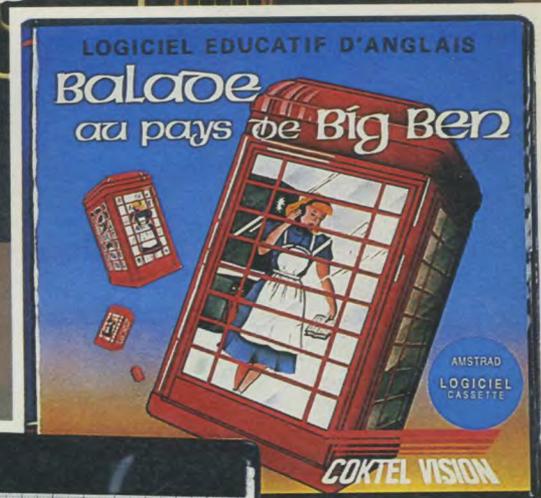


**“J'entre en 6<sup>e</sup>”**

## POUR VOTRE AMSTRAD

Pack comprenant :

- Révision et exercices de français.
- Révision et exercices de mathématiques.
- Voyage au pays de Big-Ben (aide à l'apprentissage de l'anglais avec cassette audio).



**149<sup>F</sup>** sur cassettes

sur disquettes  
**199<sup>F</sup>**

# CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

# L'ART DE

## TAI-PAN



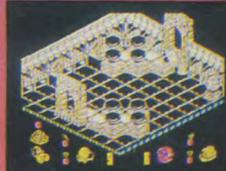
**A**pres le best-seller SHOGUN de James Clavell, voici TAI PAN, un logiciel rempli d'actions aux graphismes étonnants. TAI PAN est l'histoire incroyable d'un homme et d'une île : Hong Kong.

Prenez la place de Dirk Struan un pirate, un tricheur, un manipulateur d'hommes qui comprend vite que le trafic d'opium est la façon la plus rapide pour lui de s'enrichir même si cela comporte de grands risques. Entrez dans un monde de sang, de trahison, de compiration et de meurtres. Un jeu à grand spectacle.



**H**EADOVER HEELS. De Océan - Si vous avez aimé BATMAN, alors vous ne pourrez résister à HEAD OVER HEELS.

Mr HEAD (la tête) et Mr. HEELS (les jambes) sont capables quand ils sont réunis de faire des choses prodigieuses et ils ont l'intention, ensemble bien sûr, de pénétrer dans un château hanté, pour y mettre à mal le tyran qui y règne. Jeu d'aventure graphique - Action en 3 D.

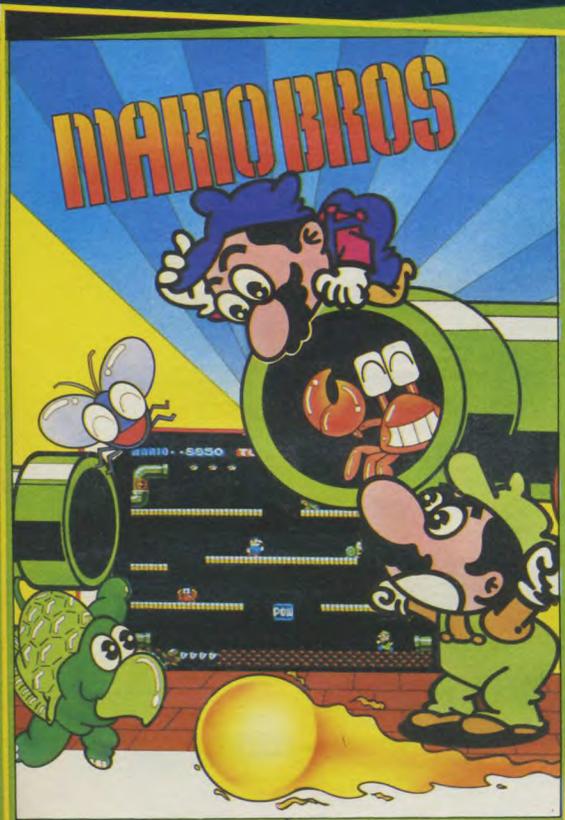


# A CES JEUX C'EST DE CH

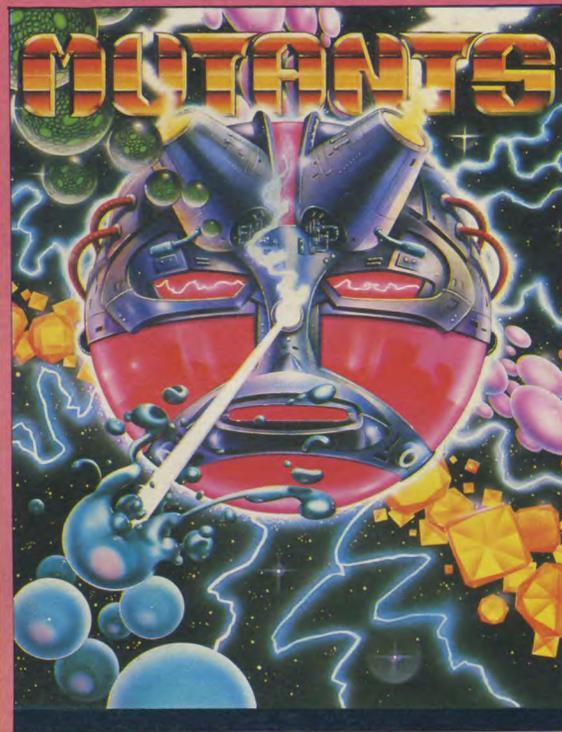
# OCEAN

ZAC DE MOUSQUETTE, 06 740 CHATEAU

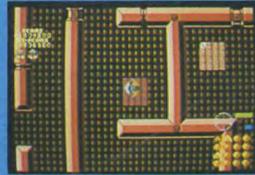
# REJOUER



**N**OUVEAU  
Voici l'adaptation de jeu  
d'arcade original de  
Nintendo où vous allez faire  
connaissance avec FIREBALLS,  
SIDETAPPER, SHELLCREEPER,  
FIGHTERFLY. Attrapez ces sales  
bestioles et faites les déguerpir.  
Mais faites attention ne perdez pas votre équilibre sur les sols  
glissants. Choisissez de jouer en équipe ou l'un contre l'autre.



**J**e me suis initié à l'attaque de Mutants  
armé jusqu'aux dents de missiles. Je me suis  
de tusees et de l'armement le plus  
sophistique dont je disposais. J'avais même le  
choix du lieu de l'affrontement. Comment dans  
ces conditions pouvais-je perdre? Comment ai-je  
perdu? En fait, je n'avais jamais imaginé qu'ils  
puissent être aussi terribles dans leurs attaques.  
Leurs transformations et la variété de leurs  
combinaisons déroutent les stratégies les plus  
élaborées. Je sais par contre qu'une certaine  
sorte de Mutants ne peut échapper à une répartition précise de mines. Ce n'est qu'un  
détail mais ça fait la différence de la compétition. Je considère l'ambiance  
certaine qu'elle permettra de m'en débarrasser une fois pour toute.



## CHOISIR LES MEILLEURS.

# eon

NEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

# L'ANNEAU de

DU MEME AUTEUR  
QUE FER ET FLAMME



UNE  
NOUVELLE  
AVENTURE  
A VOUS  
COUPER LE  
SOUFFLE.

# ZENGARA

Dans ZENGARA ↑ ← →  
Vous voici en ville, au loin vous voyez  
la haute tour de Sargara, le prince des  
voleurs et des brigands.



Chez un marchand ↑  
Vous entrez dans une petite batisse ou  
sont entassees des marchandises. Le mar-  
chand vous accueille chaleureusement.



Le cachot de Sargara ↓  
Il regne ici une odeur fetide typique  
de ce genre d'endroit. Une ravissante  
jeune fille est retenue prisonniere...



NOM : .....

PORT GRATUIT

ADRESSE : .....

REGLEMENT CHEQUE

BANCAIRE ou C.C.P.

L'ANNEAU DE ZENGARA AMSTRAD DISC 195 F AMSTRAD CASSETTE 150 F  
PC et COMPATIBLES 259 F ATARI ST DISC 259 F

A RETOURNER A : UBISOFT 1, VOIE FELIX EBOUE 94000 CRETEIL Tél. 43.77.74.01



Laurent (région : 78170).

Vends Amstrad CPC 464 écran couleur état neuf encore sous garantie + 1 manette PRO 5000 compétition + 116 logiciels + livres. Le tout pour 2 900 F. Tél. 86.87.14.66.

Vends CPC 464 mono + lecteur DD1, état neuf : 3 000 F. Nombreux logiciels disponibles + revues + livres. Contacter Laurent au 40.54.91.46. Banlieue nantaise.

Vends CPC 664 + 3 originaux + 10 disks remplis au choix + 2 joystick + CBS (2 manettes et 6 cartouches) : 2 800 F ou 2 500 F sans CBS. Tél. 40.77.86.74 après 19 h.

Vends ordinateur Amstrad CPC 464 + DD1 + interface + 100 jeux sur K7 et disquettes + 40 utilitaires (Discology, Multiplan, ...). Vends le tout ou séparément. Le tout en très bon état, peu servi. Tél. 97.66.72.33.

Vends plan original et détaillé de Cauldron 1 + Le diamant de l'île Maudite + Sorcery + Hacker 1 et II. Prix : 30 F (10 F chacun). Gasch Jérôme, Pain de Sucre, Montescot, 66200 Elne.

Vends nombreux jeux originaux (Infiltrator, Sapiens, Enduro Racer...) le tout : 1 000 F ou séparément. Gaurrot Alain, 77430 Champagne sur Seine. Tél. 64.23.03.10 après 18 h.

Vends (prix très intéressants) ou échange jeux sur K7 pour CPC 464 (Cauldron 2, Billy la banlieue, Macadam, Bomper, Antirad, etc.). Ecrire à Olivier Rouveloux, 36, rue Jeanne d'Arc, 87000 Limoges.

Incroyable chers lecteurs. Ecarquillez très grand vos yeux, car à notre avis ce qui suit est une annonce en or : Vends CPC 464 couleur + crayon optique DK Tronés avec notice très complète en français et livre de programmation, le tout pour 2790 F + 243 jeux cédés gratuitement au plus rapide. Se renseigner au 43.39.33.83. Arnel.

Vends CPC 6128 couleur + nombreux jeux + des livres + nombreux magazines. Le tout 4 800 F à débattre ! Contacter Kanna au 64.80.52.28. Urgent !

Cause passage 5 1/4 vds dises 3" vierges ou avec jeux (nombreux titres). Echanges possibles. Contacter Lionel au 78.27.97.18 (après 19 H) jusqu'à fin septembre.

Vends ou échange logiciels pour CPC 6128, mequinn Christophe, Chemin de Beaumont, St Etienne la Thillaye, 14950 Beaumont en Auge. Tél. après 19 H : 31.65.14.37.

Vds CPC 464 couleur + DD1 + crayon optique + synthétiseur vocal + 2 joystick + tuner TV + nbx logiciels + 2 livres. Le tout 5 000 F (a déb.). Tél. 64.27.67.82 après 19 H.

Vends cse d.c. CPC 464 mono + lecteur DD1 (03.87) + doc + jeux recents + cass. vierges + adapt. télé Peritel. TBE, emballages d'origine. Le tout : 2 990 F. (Paris) Tél. 47.97.62.16.

Vends Amstrad 6128 couleur + 50 logiciels + joystick : 4 500 F. Tél. 95.65.19.10, demander Jean-Marie.

Vends grand choix de logiciels à prix très intéressants sur disquettes. Demander Nicolas au 91.72.05.08.

Vends pour PCW fichier de recettes de cuisine (déjà en mémoire). PCW 8512 330 fiches 120 F. PCW 8256 180 fiches 100 F. B. Richard, tél. 31.93.02.48.

Vends disquettes de jeux (Batman, Gaunt) et Winter Games, etc.). Prix très petits. Tél. 43.50.74.06. Demander Bruno. Si possible région parisienne.

## ACHATS

Achète DDI-1 avec cordon CPC 464 à 1 000 F. Echange jeux K7. Tél. 88.77.00.40 (après 11 H).

Achtung ! Cherche pour 6128 lecteur ED1 ou S1 à prix très bas. Cherche log. de compra. Demander Michael au 20.91.68.09. Merci. Salut à tout Villeneuve et au L.P. Ferrer.

Cherche clavier seul 6128. Tél. 83.64.38.02 (Toul). Qwertz.

Achète adaptateur Peritel à 150 F et autoformation à l'assembleur à 100 F et vends initiation au Basic (1 manuel et 2 cassettes) à 120 F. Tél. 40.05.80.82, demander Franck.

Achète Elite de Fierbird sur disquette pour CPC 464, version française. Hennion Jean-François, 48, rue du Moulin d'Asq, 59650 Villeneuve d'Asq. Tél. 20.91.79.14.

Cherche CPC 6128 coul. de préférence sous garantie, en Côte d'Or uniquement. Faire offre à M. Leblanc, 19, boulevard de Broches, 21000 Dijon.

Achète CPC 6128. Qwertz, (2 000 F en monochrome ou 1 200 F sans moniteur) + Amsdos, CP/M+, CP/M2.2, Dr Logo... et avec logiciels. Christian (Toulouse). Tél. 61.20.29.06, dès 18 H.



Recherche imprimante DMP 2000 à un très bon prix. Faire offre à Yves Blaque, Belair, 35, rue de l'Arbalete, 75005 Paris. Tél. 43.31.34.23.

Urgent. Achète CPC 6128 + mon. couleur et logiciel si possible. Echange lecteur DD1 contre lecteur 5 p 25 + cordon & logiciels. Faire offre à Alex, 25 bis, Fbg madeleine, 45000 Orléans. Rép. ass.

Recherche désespérément clavier CPC 664 avec 1 ou 2 disquettes de jeux si possible contre clavier CPC 464 + 80 jeux dont Sorcery et Cauldron. Tél. 32.30.07.31.

Achète CPC 6128 mono ou coul. Achète PC 1512 mono. Cherche logiciels ut. et jeux PC 1512 et log. pour synthé vocal Technic et tous logiciels éducatifs. Tél. 20 H à 23.70.26.01.

## DIVERS

Vous passez des nuits blanches dans le Passager du Temps... contre 8 timbres à 2,20 F, je vous fais parvenir la solution jusqu'à la fin. David Gelle, 34, rue de la Fonderie, 45120 Chalette. Tél. 38.85.96.49.

Grâce à mon prog. de numéologie, effectuez le portrait psychologique de la pers. de votre choix. Barne J.N., 22, rue Nungesser et Coli, 62100 Calais.

CPC : j'imprime vos listings et textes (possède

Tasword, Amsword) pour 5 F/page + 8 F de port. Envoyez K7 ou disk et régl. F. Le Port, 11, rue des Celtes, 56270 Ploemeur.

Cherche collab. pour réaliser un logiciel de conversion en orthographe française. Ecr. : Orthographe Montlebon, 25500 Morneau. Tél. 81.67.43.64.

Loto sportif programme que j'ai créé (critères de probabilité = forme du moment basée sur Moy Angl K7 35 F, envoi compris). Dusart M., 51, av. de Nice, 06800 Cannes sur Mer.

CPC 464 + disk cherche corresp. pour échange jeux et utilitaires disk. Possède nouveautés. Réponse assurée si sérieuse. Alain Biancolini, 44, rue des Amandiers Mas Planton, 13310 Saint Martin de Crau.

Des gains appréciables pour pers. sérieuse doc contre 1 env. timbrée + 2 timbres à M. Ramirez R., 26, rue Joannes Vallet, 69200 Venissieux.

Club Amstrad 95 Montigny. Tél. 39.97.70.42 en direct mercredi 17 H à 19 H, samedi 14 H à 18 H en semaine, répondeur. A votre disposition 6 CPC 464, 3 PCW 8256, 32 consoles sur SPSS, etc. Aides, conseils, stages, littérature.

6128 cherche contact sur disk 3" et cherche lecteur disk 5 1/4 Jamin JM. Faire offre au 62.96.39.01 (Prix maximum 1 000 F). Demander Marc.

Artisans/commerçants qui avez un PCW, créez tous programmes pour vous, selon vos besoins personnels. Renseignements au 51.54.34.27.

Cherchons pour lancement du tout 1<sup>er</sup> club informatique au Cameroun, des ordinateurs Amstrad à très bons prix (< 2 000 FF), des documents, des logiciels, des extensions, des contacts... (Vus nos moyens très limités, tous les dons que des âmes charitables voudront bien nous offrir seront particulièrement appréciés). Contact : M. Ingongang Yves, s/c Focolare Masculin BP 1223, Douala/Rep. du Cameroun.

## ECHANGES

Echange jeux Amstrad disquettes. Réponse assurée. Ecrire à Olivier Maillard, 29, rue Linne, 62100 Calais. Tél. 21.97.22.38.

6128 échange ou vends nouveautés sur 3" ou 5". Envoyez vos listes à : Micallef Frédéric, Bd de la Glacière, Le Belvédère, Bt C, 13014 Marseille. Tél. 91.64.26.02, heures repas.

# JOUEZ, CRÉEZ, APPRENEZ LA MUSIQUE AVEC LE SYNTHÉTISEUR MUSICAL T.M.P.I.

12 VOIES STEREO pour CPC 464, 664, 6128.

1350 F (OPTIONNEL)



NUMERO VERT  
05 40 44 17  
APPEL GRATUIT

980 F DISQ

DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR - VENTE DIRECTE PAR CORRESPONDANCE PORT GRATUIT

T.M.P.I.

LE NUMÉRO 1 DU SON INFORMATIQUE  
TECHNI-MUSIQUE & PAROLE INFORMATIQUE  
rue Fontaine-du-Bac 63000 Clermont-Ferrand



Aimerais correspondants pour échanger K7 ou disques. Ecrire à Berland Michel, place de la République, 33113 St Symphorien. Tél. 56.25.70.46 après 18 H.

Echange sur CPC 6128 disquettes jeux, utilit. (Arkanoid, Flash, Discology) etc. Ecrire à Heurmez Sandrine, 544, av. de Stalingrad, 38340 Voreppe. Envoyez liste !

rées. Thomas Stéphane, 32, cité Beaumanoir, rue Petite Baie, 22100 Dinan.

Echange tous mes jeux, listings + astuces contre un lecteur de disquettes. Fabien Bouquet, 10, impasse Napoléon, 16170 Rouillac.

Echange nombreux logiciels sur 6128, nouveautés uniquement. Alexis Letournel, 17, allée des

noïd, Bob Winner, Gauntlet, etc. Tél. 96.35.48.74, demander Vincent après 20 H.

Echange 40 disquettes 3" ou plus contre lecteur 5 p 1/4 et vendis voiture radio commandée + tout le matériel nécessaire. Tél. 48.71.27.39, demander Franck.

Echange nouveautés sur 3" et 5 p 1/4. Vends

42.55.55.40.

Attention ! Je cherche des correspondants sérieux et rapides pour échanges nouveautés, trucs, astuces, bidouilles, etc. Demander Philippe au 88.93.09.00 après 19 H.

Echange nombreux jeux sur disk (liste sur demande) contre : Skyfox, Bataille d'Angleterre, Airwolf, Métracross, Academy. Arnaud Godineau, 7, rue Dom Mocquereau, 49280 La Tessoulaie. Tél. 41.56.34.65.

Echange nbx logiciels sur disques sur Amstrad. Je possède Barbarian, Enduro Racer, Arkanoid... Envoyez vos listes à Michel Cyril, 114, hameau des Pierres-Ternay, 69160 St Symphorien d'Ozon. Tél. 72.24.85.14.

Echange lecteur disquette 5 p 1 M 9 GTP1 contre lecteur 360 K 48 TPI ou imprimante Jet Dencre; Tél. 50.04.41.61 de 18 H à 20 H, demander Michel.

Echange moniteur monochrome + logiciels (disc) + 200 F contre moniteur couleur. Bon état. Tél. 89.58.61.65, demander David.

Echange imprimante Microline 83A état neuf compatibles CPC et PC contre une plus petite, par exemple, Citizen 120D. Echange jeux sur disquette. Vends module MPI pour 464. Tél. (1) 69.30.52.68.

CPC 6128 rech. correspondants sérieux et rapides pour éch. jeux utilitaires sur 3" et 5" 1 quart jsmin. Envoyez liste à Vincent Le Saux, allée Goat, 22300 Lannion/Ploumilliau ou tél. au 96.35.48.74.

Echange Amstrad 6128 + 2<sup>e</sup> drive + imprimante + disquettes + livres + accessoires contre Apple II. E. Savoia, 48, gde rue Aléry, 74000 Cran-Anney. 50.67.47.63.

Echange nombreux logiciels sur disks pour Amstrad 6128. Pas sérieux s'abstenir. Envoyez vos listes à Leroux N., 3, rue des Aulnes, 77680 Roissy en Brie.

6128 ch. correspondants pour échanges de softs. Possède environ 200 jeux sélectionnés (Bob Winner, Prohibition, M'enfin...). Loïc Dolle, 15, avenue Foch, 57000 Metz.

CPC 6128 cherche contact pour échanges logiciels. Guyot Bruno, 11, voie Nouvelle rumaucourt, 62860 Marquain.

Echange nbreux jeux et utilitaires sur K7. Ecrire à Wissart Arnaud, 3, rue du Marais Thiaux, 62770 Le Parcq. Tél. 21.41.96.02. Réponse assurée.

Ch. corres. pour éch. nbx logiciels (possède Barbarian...). Tél. 72.24.85.14 ou écrire à Michel Cyril, 144, hameau des Pierres-Ternay, 69160 St Symphorien d'Ozon. Réponse ass.



Echange moniteur vert CPC 6128 + 800 francs contre moniteur couleur. Jasses Laurent, 15, rue Fournier, 92110 Clichy. Tél. 42.70.58.94.

Echange jeux sur disk ou K7 pour Amstrad. Possède et cherche nouveautés. Envoyez liste : Krzekowski David, 131, rue de l'Egalité, 59320 Hallennes Lez Haubourdin. Tél. 20.50.51.39.

Amstrad CPC 464 K7 cherche contact pour échanges divers (logiciels, utilitaires, Help). Depinel Olivier, route de Saint-Aigny, 36300 Le Blanc.

Echange 2<sup>e</sup> drive pour 6128 contre DMP 2000 ou autre compatible avec 6128. Tél. 60.82.25.34, Demander Gery.

Echange Barbarian (disc orig.) contre Bob Winner (disc orig.) et HMS Cobra (disc orig. complet) contre Elite en français (disc orig.). Xavier Tschambser, Fontaine-Macon, 10400 Nogent sur Seine.

CPC 6128 cherche contact pour échange de nombreux jeux sur disques contre des disquettes vierges, des livres, des revues. Tél. 48.73.10.16, demander Gregory, Nogent/Marne. Possède des nouveautés.

Possède CPC 6128, cherche correspondants pour échange de logiciels divers. Ecrire à Conrad Eric, 21, rue Sainte Catherine Vignot, 55200 Commercy.

Echange nbx jeux K7 dont Arkanoid, Barbarian, Prohibition, etc. Echange aussi nbx jeux contre matériel comme : Turbo Mirage Imager ou lecteur discs. Tél. 40.05.13.91.

CPC 6128 cherche contact pour échanges (env. 120 jeux) dont News ! Tél. 80.73.37.61 après 19 H ou écrire à E. Mourot, 30, bd Joffre, GMS 342, BP 1570, 21032 Dijon.

CPC 6128 éch. prog. sur disks. Poss. nouveautés + de 250 logiciels. Réponses rapides et assu-

Fleurs, 76240 Bonsecours.

Cherche contacts CPC 6128 pour échanges de logiciels (possède 150 logiciels récents). Arca-

Hebdogiciel du 81 au 168, 8 F pièce, K7 originaux 25 F et Atari 2600 550 F. Cherche images digitalisées et prg d'émulation Minitel. Envoyer à Robert Thierry, 91, rue du Baigneur.

## LE SEUL SYNTHETISEUR VOCAL PARLANT VRAIMENT FRANÇAIS

POUR CPC  
464, 664,  
6128



195 F

CASS.  
DISQ.

NUMERO VERT  
05 40 44 17

APPEL GRATUIT



110F  
AMPLIFICATEUR  
(OPTIONNEL)

545F CASS.  
DISQ.

DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR  
VENTE DIRECTE PAR CORRESPONDANCE  
PORT GRATUIT POUR ACHAT SUPERIEUR A 500 F.

LE NUMÉRO 1 DU SON INFORMATIQUE  
TECHNI-MUSIQUE & PAROLE INFORMATIQUE  
rue Fontaine-du-Bac 63000 Clermont-Ferrand



# JUDO ASSISTE PAR ORDINATEUR...

Non, le but de la manœuvre n'est pas d'apprendre les rudiments de ce sport grâce à l'ordinateur, quoique ce dernier puisse être mis à rude épreuve dans de nombreux domaines. Cette fois, le rôle

de l'ordinateur se borne, et ce n'est déjà pas si mal, à assister les organisateurs de compétitions de judo dans la gestion des participants. A l'origine de ce projet, un de nos lecteurs : Franck Lejard.

## Amstrad sur tatami

Nous avons voulu vous montrer une autre utilisation de l'Amstrad dans des tâches "professionnelles" ou du moins utilitaires. Ainsi, le Judo Club de Moissy-Cramayel (Seine-et-Marne) se sert d'un CPC et d'une imprimante DMP 2000 pour gérer ses compétitions. A l'origine du projet, on retrouve un défi : lequel d'entre les informaticiens du Club serait le premier à fournir un logiciel de création des tableaux de compétition. Un tel programme existe aujourd'hui, il tourne sur 664 et DMP 2000.

Dans une compétition de judo, les concurrents sont répartis par catégorie d'âge, de poids et de niveaux (ceintures). Pour chaque catégorie est donc créé, suivant des normes très strictes, un tableau de façon à ce qu'un appariement correct soit effectué, en évitant par exemple, que deux concurrents d'un même club et d'une même catégorie s'affrontent dès le premier tour. L'inscription des concurrents et l'organisation "traditionnelle" des combats étaient deux tâches demandant un long moment. La saisie sur ordinateur des coordonnées de chaque concurrent permet désormais la génération d'un fichier à partir duquel la répartition se fait de façon fiable et rapide.

## Un choix délibéré

Le CPC présentait de nombreux atouts : il est rapide, peu encombrant, possède un écran 80 colonnes, la possibilité de travailler en multi-fenêtres et la caractéristique d'être particulièrement répandu... Couplé à une DMP 2000 en écriture condensée, il s'avère être un outil de gestion plus que convenable. Par ailleurs, il faut savoir qu'au niveau de leur organisation,



beaucoup de clubs en sont encore au bénévolat ce qui implique des moyens informatiques personnels. D'où l'intérêt de développer un tel logiciel sur une machine comme l'Amstrad car comme c'est le cas dans le club de Moissy, il est rare qu'un des membres du club n'ait pas un CPC pour s'occuper des inscriptions... Côté performance, on apprécie la différence avec la méthode "manuelle" : gestion sans problème de 600 inscriptions et extraction/édition d'un tableau complet en moins de trois minutes alors qu'il fallait des heures pour obtenir un même résultat !

## Une expérience importante

Ce n'est pas le tout d'imaginer

des moyens, encore faut-il les mettre en pratique. Le 7 juin 1987 s'est tenu à Moissy le Challenge Houdemont-Moissy regroupant de très nombreux participants tout étonnés de retrouver sur le bord des tatamis leur machine de "hobbyistes"...

Le CPC s'est chargé de toute l'organisation des combats et l'outil informatique, grâce au programme de M. Lejard, s'est avéré tout à fait convaincant. Il est vrai qu'une simple erreur de conception (bug) aurait notablement retardé le début de la compétition.



## Le programme

Le logiciel s'articule autour de trois grandes parties : la gestion

des inscriptions (directes), l'édition des tableaux et la gestion des résultats.

— Gestion des inscriptions : les concurrents sont classés automatiquement dans leur catégorie après saisie de leur sexe, de leur année de naissance, de leur poids et de la couleur de leur ceinture. Les catégories sont entièrement paramétrables avec 20 catégories d'âge possibles (10 féminines et 10 masculines) et 10 catégories de poids par catégorie d'âge. Le programme permet l'inscription de 600 participants (environ) et 40 clubs. Un état récapitulatif peut être fourni pendant ou à la fin de la phase d'inscriptions.

— Edition des tableaux : le logiciel permet d'éditer des tableaux (32 ou 64 participants) ou des pools (10 participants maxi). L'intérêt réside dans la possibilité d'éditer des tableaux masculins, féminins ou mixtes par catégories d'âge/poids/ceinture.

— Gestion des résultats : très complète, elle permet le paramétrage des points attribués aux premiers, deuxièmes et troisièmes de chaque tableau ; le logiciel permet, enfin l'attribution des points par club, le classement automatique et l'édition des résultats (édition personnalisée au nom du club possible).

## Une alternative

Ce logiciel fonctionne et commence à rendre de nombreux services. Si vous êtes vous aussi organisateur (ou même participant) de compétitions de judo, peut-être serait-il judicieux de faire connaître ou de profiter de ce (bon) travail...

Si vous êtes intéressé par les possibilités de ce logiciel de "J.A.O.", adressez-vous directement à :

Franck Lejard : 113, place des Meulnières — 77550 Moissy Cramayel.



# DES CPC ET DES PC 1512 DETRONNENT LA TELE EN PRISON

*Selon la loi républicaine, sont mis en prison les "individus dangereux pour la société" afin de les mettre hors d'état de nuire et de leur permettre de préparer une réinsertion. Evidemment cette deuxième notion fluctue énormément au gré des gouvernements, mais aussi des intervenants. CLIP 2000 fait partie des associations présentes en prison, pour lesquelles réinsertion ne signifie pas garderie. Elle a introduit de nombreux cours d'informatique dans plusieurs maisons d'arrêt et travaille sur CPC et compatibles PC (notamment 1512) parce qu'ils sont bon marché.*



# M

aison d'arrêt de Bois d'Arcy. Ici les détenus sont gardés en prévention, ou pour d'assez courtes peines. Devant la porte d'entrée, des femmes et des enfants attendent de pouvoir pénétrer à l'intérieur. Nous n'échappons pas au coup d'œil circonspect dans nos sacs.

Une autre porte et nous nous retrouvons sur une allée bordée de verdure qui mène tout droit vers les bâtiments de détention : genre blockaus modernes, aussi laids et morbides.

L'accueil du sous-directeur est par contre très chaleureux. Très fier, il nous demande : "ça ne vous dérangerait pas d'aller voir, après le stagiaire, X dans sa cellule. C'est un cas unique, une première pour nous, il vient de s'acheter lui-même un PC 1512 ?". OK, nous irons voir X. En attendant, après une incroyable (pour qui n'a jamais pénétré en prison) série de couloirs, d'escaliers barrés de portes fermées à triple-tours, de barreaux et de gardiens à qui il faut à chaque fois expliquer ce que nous venons faire, nous arrivons dans une petite salle, ressemblant à n'importe quelle salle de classe.

Ici, des jeunes suivent une formation informatique. Leurs deux formateurs sont des détenus, eux aussi. Ils viennent du quartier "adultes". Encore une première à Bois d'Arcy : c'est la seule maison d'arrêt de France où existent des "enseignants-détenus". Cette innovation, est due à ceux qui nous ont conduit jusque-là : l'association CLIP 2000.

## "Pour réinsérer efficacement, il faut motiver"

C'est quasiment la maxime de CLIP 2000, association loi de 1901, créée en septembre 1985 par deux anciens membres du GENEPI (association d'étudiants de grandes écoles assurant de la formation en milieu carcéral) : Stéphane Marcinak et François Touret. Les deux amis avaient lors de leur première expérience, rete-



*Des enseignants disponibles et compétents pour des élèves appliqués et motivés.*

nu le même enseignement : inutile de faire de la "formation/passe-temps". Le formateur perd son temps parce qu'il se rend compte du peu d'intérêt de ce qu'il enseigne pour une réelle réinsertion et l'élève perd son temps parce que (à supposer qu'il suive assidûment les cours) ce qu'il apprend ne lui donne aucune véritable qualification. Ils se sont donc tournés très naturellement vers l'informatique : un domaine qui a le vent en poupe sur le marché de l'embaûche et qui ne demande pas un équipement trop onéreux. Evidemment, selon ce dernier critère, le matériel Amstrad était tout désigné pour faire son entrée dans les prisons.

Alors, presque deux ans après sa création, CLIP 2000, qu'est-ce que c'est ?

Une association qui intervient

dans un nombre croissant de prisons : Bois d'Arcy, Maison de la Santé, de Polisy et plus récemment de Fleury-Mérogis et de Liancourt dans l'Oise, avec plus d'une vingtaine de formateurs, trente 6128 et un PC 1512 HD, plus d'autres compatibles, des imprimantes et beaucoup de logiciels.

Une association qui s'adapte aux niveaux des formés. Aux adultes elle dispense des cours, soit d'initiation (prise en mains d'un ordinateur, — à quoi peut-il servir dans mon travail —, initiation au langage Basic ou aux logiciels professionnels comme dBase et Multiplan, par exemple) soit de perfectionnement (possibilité de passer le DUT informatique en détention ; perfectionnement en Turbo-Pascal...). Aux jeunes, elle propose soit une initiation à l'informatique, soit une mise

à niveau des connaissances générales grâce à l'usage de didacticiels sur CPC.

Une association qui continue à aider les détenus au moment de leur sortie. Il s'agit à ce moment soit de trouver une place pour un jeune dans un stage AFPA, ou mieux, dans le cycle normal des études (Bac ou BTS), afin qu'il voit ses connaissances prises en compte ; soit directement d'essayer de trouver une embaûche pour l'un des adultes. Et rassurez-vous, cela marche bien. Six personnes formées et suivies par CLIP 2000 occupent à l'heure actuelle des emplois allant d'analyste-programmeur à chef de projet dans un cabinet de contrôle de gestion.

Enfin, une association qui a compris que "quelque part" (!) le nerf de la guerre, c'était l'argent et que donc il fallait

## CLIP 2000, VERSION "ENTREPRISE"

Parmi les détenus adultes, formés ou formateurs, qui travaillent avec CLIP 2000, beaucoup sont des informaticiens tout-à-fait "compétitifs" sur le marché du travail. Les membres de l'association se sont alors dits qu'il fallait exploiter ces compétences afin de pouvoir rémunérer tous les formateurs, afin aussi de pouvoir s'acheter plus de matériels et de logiciels. Ainsi est née l'idée de développer un aspect "SSII" dans les activités de CLIP.

### Appel aux éditeurs

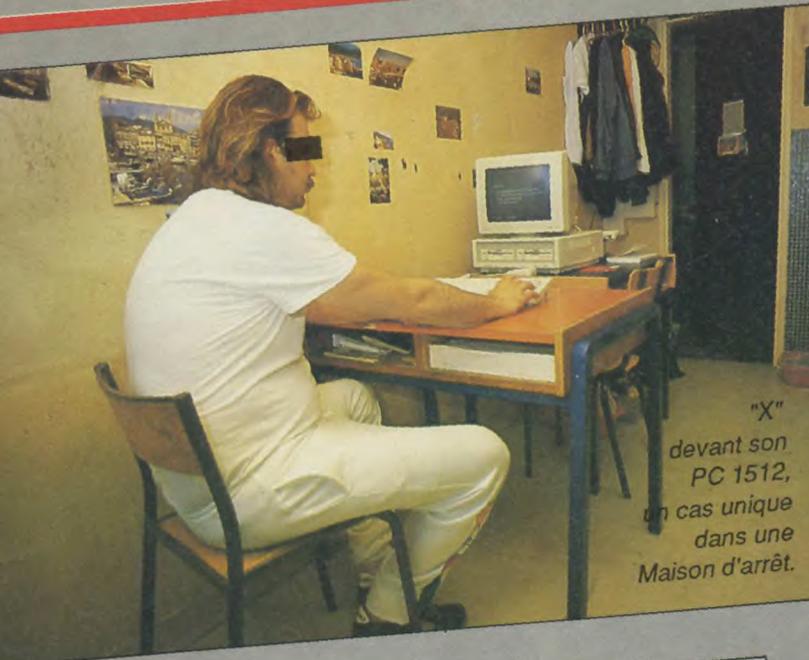
Les programmeurs de CLIP proposent de réaliser :

- la conception globale de logiciels sur la base de cahiers de charges précis (programmation en Pascal, Cobol, Basic, C ou Assembleur) ;
- la réalisation de routines internes du genre "Tool-Box" ;
- la maintenance, les modifications et amélioration de logiciels existant ;
- et la présentation graphique de produits.

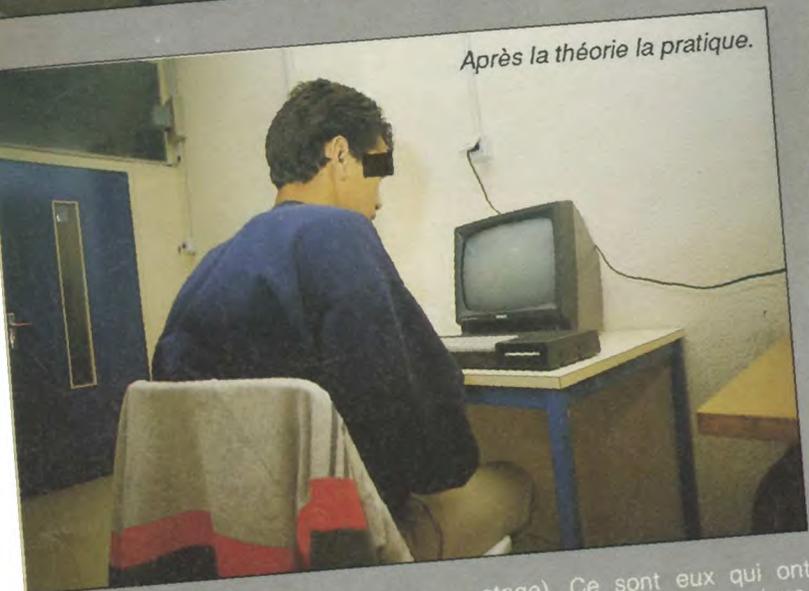
Les éditions Gallimard par exemple, ont déjà choisi de travailler avec CLIP pour effectuer les versions logicielles de "Livres dont vous êtes le héros".

Evidemment ce travail n'est pas gratuit, il correspond aux prix en vigueur sur le marché. Mais CLIP se prévaut de plusieurs atouts : une disponibilité hors-paire et la garantie que tout travail accepté sera correctement effectué : des échecs seraient trop graves de conséquences, les informaticiens n'acceptent donc de réaliser que ce qu'ils sont certains de pouvoir faire.

Alors s'il y a parmi vous, chers lecteurs, des personnes intéressées, il vous faut téléphoner au : (16.1) 42.61.80.22, poste 47-60.



"X"  
devant son  
PC 1512,  
un cas unique  
dans une  
Maison d'arrêt.



Après la théorie la pratique.

qu'elle en gagne pour conserver un maximum d'autonomie et de dynamisme. (Voir encadré ci-contre).

### Apprendre à "faire" quelque chose

Le premier Philippe est un chef d'exploitation, le second — il s'appelle lui aussi Philippe — est directeur financier et fait la mise au point des programmes gérant sa propre entreprise. Actuellement, ils sont tous les deux détenus. Ce sont eux les professeurs incarcérés du stage des jeunes de Bois d'Arcy. Six jours par semaine, trois heures le matin et trois heures l'après-midi, ils assurent la formation de deux stages de jeunes (au maximum dix par

stage). Ce sont eux qui ont défini le contenu de l'enseignement en fonction du niveau des élèves. Par exemple : approche de l'univers informatique, de la machine côté hard, prise en mains de l'ordinateur ou encore création de programmes de gestion d'entreprise ; étude de traitements de textes, Wordstar et Textomat ; de bases de données, Datamat et dBase ; ou de tableurs et intégrés, Calcomat, Multiplan et Lotus 123. Les deux Philippe sont les seuls enseignants détenus de CLIP, les autres formateurs viennent pour la plupart de grandes écoles informatiques. Que pensent les élèves des cours qu'ils suivent ? L'unanimité se fait sur un point : "ce stage permet de lutter contre l'abêtissement, contre l'abrutissement qu'on vit dans la prison" affirme Laurent, et tous

ses copains sont d'accord. Il faut savoir que dans une maison d'arrêt comme Bois d'Arcy où l'on reste pour des peines — relativement — faibles, un détenu est enfermé pendant 22 h sur 24 h dans sa cellule avec un ou deux autres. "Et qu'est-ce que vous croyez que les types font ? Ils regardent la Cinq. Oui, ils passent tout leur temps à regarder la Cinq. Et quand quelqu'un ne fait que ça, il devient complètement abruti. Nous ici, on sort de la cellule et on apprend quelque chose qui en plus pourra nous servir plus tard. Par exemple moi, je voudrais bien pouvoir passer le bac en indépendant et après je m'inscrirai en BTS informatique" continue Laurent. Hamid lui espère pouvoir continuer dehors une formation comptable.

Comme l'explique l'un des deux Philippe : "ce que l'on essaie de faire, en plus de l'apprentissage à proprement parler, c'est de leur faire redécouvrir le goût de l'étude qu'ils ont souvent perdu". Et nous, nous comprenons que pour ces deux formateurs "hors norme", il s'agit aussi de lutter contre

l'abrutissement généralisé et le découragement total.

### Perspectives d'avenir ?

Pour Stéphane Marcinak et François Touret, la situation est bonne pour le moment, mais l'avenir est incertain. D'ici quelques mois leur statut aura changé. Aujourd'hui ils s'occupent de CLIP 2000 dans le cadre de leur service militaire, mais quand il sera fini, il leur faudra bien trouver un emploi rémunéré. A cette époque soit l'association aura pris suffisamment d'envergure pour salarier ses responsables, soit il faudra qu'ils réussissent à placer deux amis effectuant eux aussi leur service militaire dans ce cadre. Mais dans un cas comme dans l'autre, il est important que le gouvernement issu des prochaines élections de 1988 reste favorable à l'idée de réinsertion des détenus ! Pour ne pas risquer de voir les micros désertir les prisons...

Mireille Massonnet  
Photos de Michel Merlet

LE  
D'

**SEGA**  
**ENDURO RACER**<sup>TM</sup>

FREE GAME OFFER  
1  
1984  
DETAILS INSIDE BOX

'BEST COIN-OP CONVERSION'  
Popular Computing Weekly

ACTIVISION  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

AMSTRAD<sup>®</sup>/SCHNEIDER<sup>®</sup> CASSETTE

**ENDURO RACER<sup>TM</sup>**

Des pistes de bitume aux pistes du désert encombrées de pierres, envahies de poussière et de flaques d'eau, éprouvez tous les frissons que procurent les cascades à moto. Couché sur le guidon, debout sur la roue arrière ou le pied trainant dans les virages, ne perdez pas le contrôle !

© SEGA-ACTIVISION, disponible sur : AMSTRAD CPC - Casette ou disquette, COMMODORE 64 - Casette ou disquette, SPECTRUM - Casette de 99 F\* à 149 F\*.

**SEGA**  
**WONDER BOY**

FREE GAME OFFER  
1  
1984  
DETAILS INSIDE BOX

CASSETTE FOR  
COMMODORE  
64/128

ACTIVISION  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

**WONDERBOY<sup>TM</sup>**

Plus rapide en skate-board que les feux-follets... Plus habile à franchir les gouffres que les grenouilles meurtrières... Plus malin pour ramasser les bonus que les serpents venimeux... Plus drôle en sous-vêtement de super-héros que les perdifs nains bleus... C'est vous l'unique, le seul WONDERBOY, qui sauverez votre belle du démon King !

Un jeu d'habileté, de précision et de bonne humeur.

© SEGA-ACTIVISION, disponible sur : AMSTRAD CPC - Casette ou disquette, SPECTRUM - Casette de 99 F\* à 149 F\*.

**THE SPORTS PACK**

THREE SUPER SPORTS SIMULATIONS FROM THE SPECIALISTS

AMERICAN FOOTBALL

BASKETBALL

BASEBALL

GAMESTAR

Disk for Commodore 64/128

**ALIENS U.S.**

Tiré du célèbre film de science-fiction, Aliens vous oppose aux plus terrifiantes et impitoyables créatures qui soient apparues sur les écrans de cinéma. Des voies sombres de l'Atmosphère, en passant par les salles de machines, à la confrontation suprême avec Queen Alien, votre vie et celle de vos officiers dépendent de votre entraînement et de votre capacité à réagir face au danger.

© Electric Dreams Software, disponible sur : AMSTRAD CPC - Casette ou disquette, COMMODORE 64 - Casette ou disquette, SPECTRUM - Casette de 99 F\* à 149 F\*.

**ALIENS**

THE COMPUTER GAME

FREE MAP  
FEATURING STILL  
PHOTOGRAPHS  
FROM THE FILM

Electric Dreams

AMSTRAD<sup>®</sup>/SCHNEIDER<sup>®</sup> DISK

**LE PACK SPORT**

3 splendides simulations sportives

**FOOTBALL AMÉRICAIN** : Rien n'a été oublié dans GFL CHAMPIONSHIP FOOTBALL pour vous faire découvrir, sur le terrain, le rythme infernal du Football Américain. Lorsque vous verrez un membre de la défense adverse foncer droit sur vous, sans personne pour l'arrêter, vous commencerez à expérimenter toutes les sensations fortes que procure ce sport.

**BASEBALL** : CHAMPIONSHIP BASEBALL vous transporte au beau milieu du jeu : un championnat en 4<sup>e</sup> division, des matches pour départager les équipes à égalité et une finale. Expérimentez les joies et les peines qui font du base-ball le passe-temps national des américains.

**BASKET** : Un jeu qui se déroule à vitesse éclair, qui exige une excellente stratégie, du cran et de la résistance et plus que tout, un jeu riche en combinaisons : seuls les meilleurs athlètes peuvent participer à CHAMPIONSHIP BASKETBALL TWO-ON-TWO.

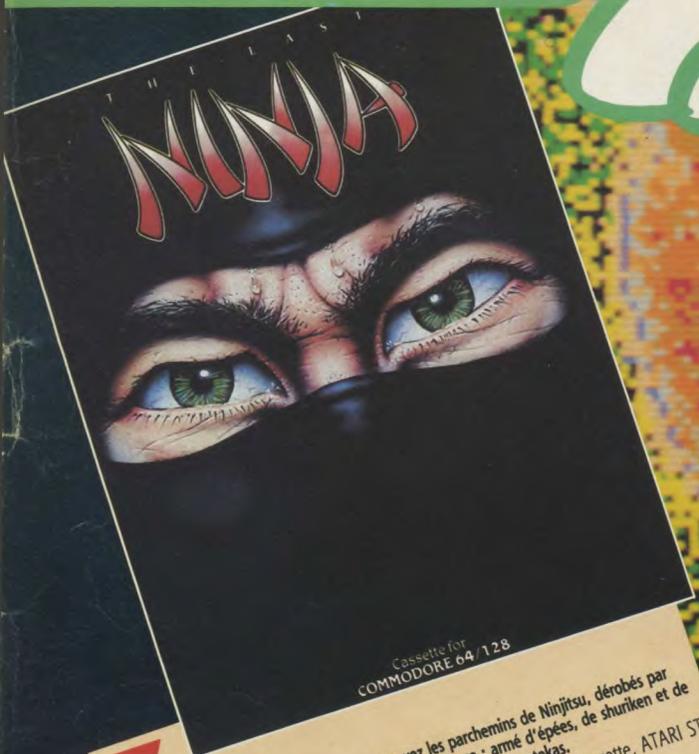
© GAMESTAR-ACTIVISION, disponible sur : AMSTRAD CPC - Casette ou disquette de 199 F\* à 299 F\*.

**QUARTET<sup>TM</sup>**

Lorsqu'une bande de terroristes poursuit et capture une colonie spatiale, une seule riposte possible : envoyer à la rescousse la plus foudroyante de vos équipes de combat : LE QUARTET. Les membres de cette équipe super-entraînée devront anéantir les méchants avant de s'opposer au Monstre Mécanique. Un jeu d'action très prenant, pour un ou deux joueurs.

© SEGA-ACTIVISION, disponible sur : AMSTRAD CPC - Casette ou disquette, COMMODORE 64 - Casette ou disquette, SPECTRUM - Casette de 99 F\* à 149 F\*.

# S 7 NOUVEAUX JEUX ARCADE



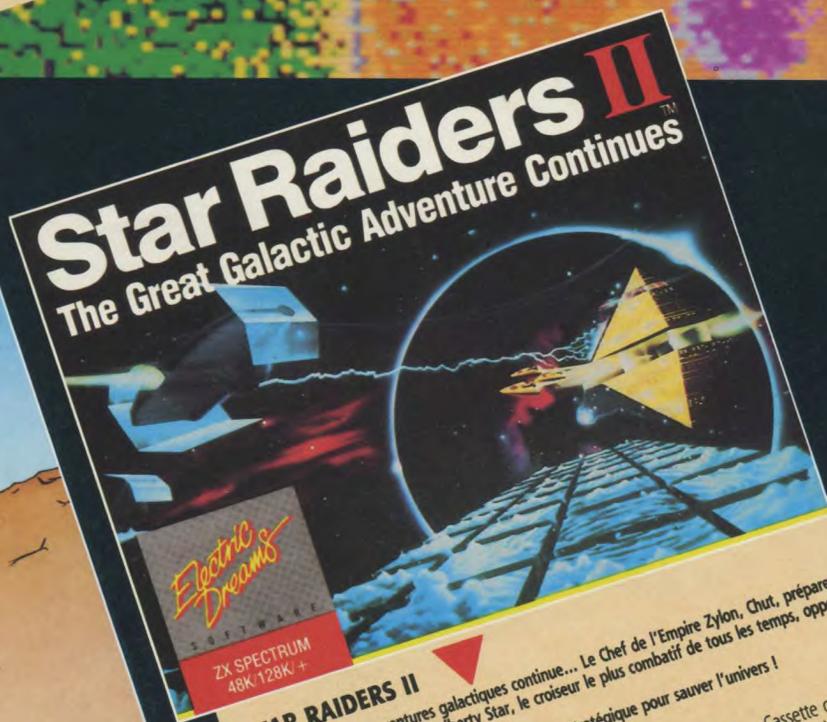
Cassette for  
COMMODORE 64 / 128

## LAST NINJA™

Honneur : devise suprême du Ninja. Retrouvez les parchemins de Ninjitsu, dérobés par Shogun, avide de pouvoir. La route est dure et longue : armé d'épées, de shuriken et de nunchukas, vous affronterez le samourai, les gardes et les karatekas.  
© SYSTEM 3, disponible sur : AMSTRAD CPC - Cassettes ou disquette, ATARI ST - Cassettes ou disquette - COMMODORE 64 - Cassettes ou disquette, SPECTRUM - Cassettes de 99 F\* à 149 F\*.



\* prix public maximum conseillé, suivant la machine et le support



## STAR RAIDERS II

La plus célèbre des aventures galactiques continue... Le Chef de l'Empire Zylon, Chut, prépare l'assaut de la galaxie CELOS IV. A bord du Liberty Star, le croiseur le plus combatif de tous les temps, opposez-vous aux forces armées de Chut.  
Utilisez toutes vos armes et surtout votre esprit stratégique pour sauver l'univers !  
\* Marque déposée par Atari Corporation

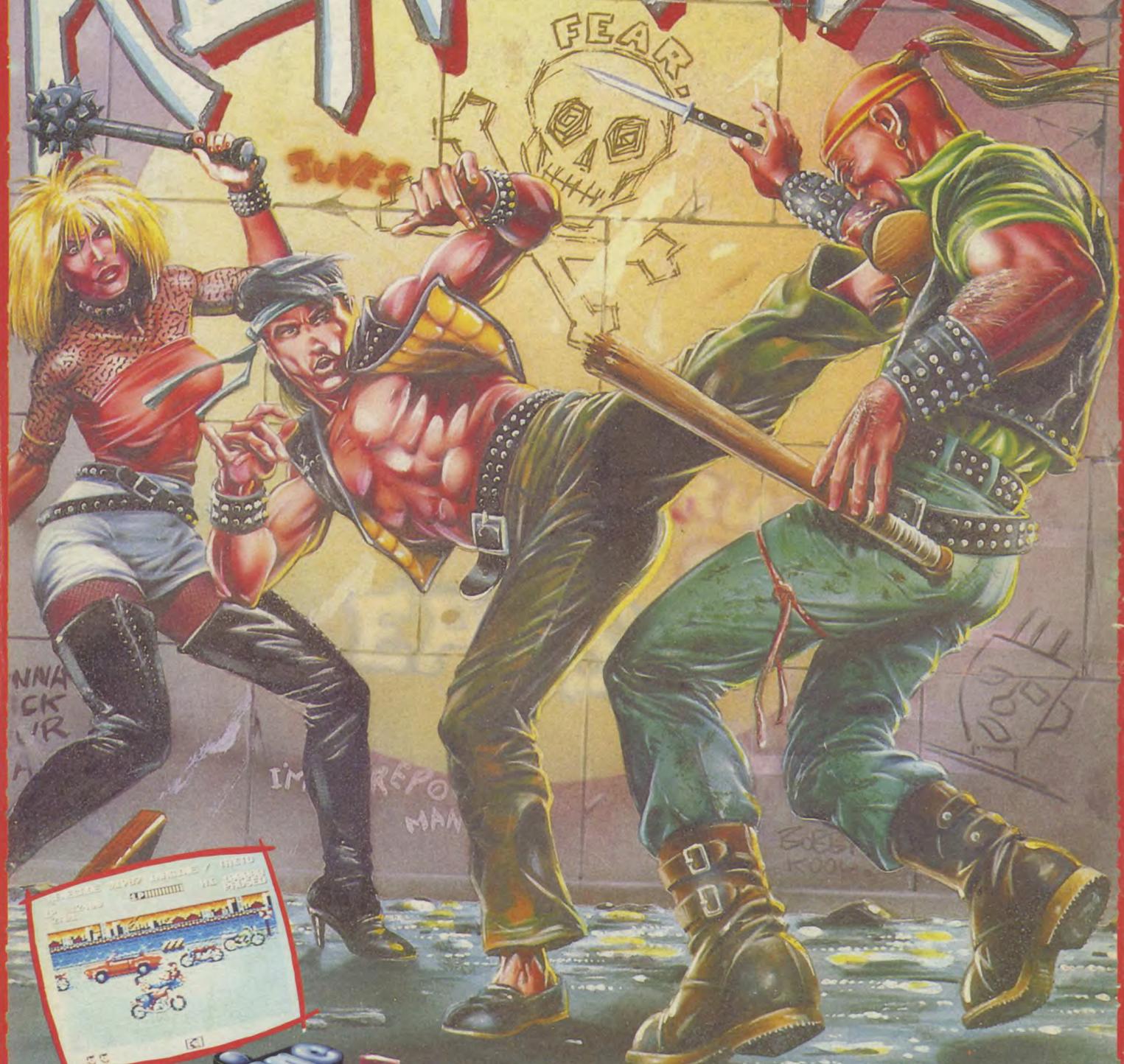
© ELECTRIC DREAMS SOFTWARE, disponible sur : AMSTRAD CPC - Cassettes ou disquette, COMMODORE 64 - Cassettes ou disquette, SPECTRUM - Cassettes de 99 F\* à 149 F\*.

**ACTIVISION**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL  
Tour Gallieni 2 - 36, avenue Gallieni  
93175 BAGNOLET cedex

TAITO  
COIN-OP

# RENEGADE



**Imagine**  
The name  
of the game

Dans le monde du vigilante, où la vie ne tient qu'à un fil, il n'y a pas d'endroit pour reprendre haleine, il n'y a pas de temps pour réfléchir — il faut rester en éveil — la mort est toujours aux aguets. Des passages souterrains de la ville aux ghettos de la pègre, vous rencontrerez toujours les disciples du mal qui ont pour mission d'exterminer le seul homme sur terre qui ose les braver — le RENEGADE.

Une conversion stupéfiante du jeu d'arcades à succès de Taito, avec toutes les caractéristiques de la version originale est maintenant disponible pour votre ordinateur.

JOUEZ AU RENEGADE . . . SOYEZ MECHANT!  
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.